SOMMARIO

JAPAN MAGAZINE TI ASPETTA IN EDICOLA, LIBRERIA E FUMETTERIA **OGNI 10 DEI MESI PARI**

«Japan Magazine» è una rivista a basso impatto ambientale.

Certificato PEFC
Questo prodotto è realizzato con materia prima da foreste gestite in maniera sostenibile e da fonti controllate
www.pefc.it

Stampata su carta
HOLMEN
con fibra vergine proveniente da foreste sostenibili
holmen.com/paper

I cinque samurai fa parte di quelle serie acquistate da Mediaset tra gli anni '80 e '90 ma che, per qualche motivo, furono relegate alle reti "minori" regionali (molte volte di proprietà della stessa Fininvest, come ad esempio il circuito Italia 7).
È curioso notare come nella maggior parte dei casi queste serie siano praticamente tutte maschili (ricordo che del club fanno parte *Dragon Ball*, *I Cavalieri dello Zodiaco* e *City Hunter*, ad esempio) e il motivo per cui non vennero trasmesse nelle reti principali e all'interno dei contenitori per ragazzi (come Bim Bum Bam), risiede probabilmente nella trama: troppa violenza! Quindi destinarle a canali minori ha aiutato ad attenuare i possibili problemi derivanti da contestazioni di inferocite associazioni dei genitori.
È altrettanto curioso osservare come tutte queste serie abbiano poi avuto, nonostante la programmazione bislacca e non uniforme in tutta Italia, un ottimo successo - anche di merchandising. Tanto che Mediaset, in alcuni casi, tornerà sui suoi passi, proponendole anni dopo sulle reti maggiori (è il caso di *Dragon Ball* e dei *Saint Seiya*).
I cinque samurai non hanno avuto la stessa fortuna, quindi non sono potuti tornare alla ribalta come invece avrebbero meritato, ma comunque il loro successo negli anni della messa in onda fu innegabile. Tant'è che sono indissolubilmente legati al nostro «Japan Magazine»: chi ricorda la rivista in quegli anni sa benissimo che i *Samurai Troopers* erano spesso protagonisti in copertina. Il motivo? Quando c'erano loro si vendeva di più... ovvio!
Il successo dei *Samurai* ha poi generato l'idea che prima o poi, in Italia, sarebbe arrivata anche una serie "erede", ovvero *Shurato* - che negli anni '90 andava in onda in diversi paesi europei, come Francia e Spagna. I fan hanno aspettato (e sperato) per molto tempo, ma niente...
Non abbiamo il potere di proporre in Italia la serie animata (sperando comunque che qualcuno prima poi lo faccia), ma stiamo per dare alle stampe il manga - anch'esso inedito nel nostro paese. Un piccolo gioiello di fine anni '80 da non perdere assolutamente. Questo per dirvi: gli eroi in armatura sono finalmente tornati!

Alessandro Agnoli ▪ Direttore editoriale

Appuntamento dal 30 agosto con la prima uscita!

Preordina la tua copia sul nostro store: *www.sprea.it/shurato1*

@spreacomics
@sprea comics
redazione@spreacomics.it

Cosa pensi di Japan Magazine?
Compila il sondaggio anonimo e facci sapere la tua!
Scansiona il QR code o segui il link: *urly.it/3-bbm*

Resta aggiornato!
Conosci in tempo reale tutte le novità in uscita.
Inquadra il QR-Code per ricevere la nostra newsletter

Dragon mail

a cura del **Drago**

Lo so, siete tristi. Invece di tutti i mesi dobbiamo diradare un po' gli appuntamenti. Ma a volte fa bene rallentare un attimo il ritmo, riposare, prendere fiato, girare lo sguardo e rendersi conto di quanto cammino si è fatto. Io sapevo, ancora prima di cominciare, che questo nuovo cammino assieme sarebbe stato ricco di soddisfazioni. Come facevo a saperlo? Io sono il Drago. Ho visto cose che voi piccoli mortali appena arrivati in questo mondo non potreste nemmeno immaginare. Ho visto ingordigia e sventatezza abbattere imperi ritenuti invincibili. Ho visto campi fertili sfruttati senza criterio. Ma il Drago vede lontano. Non ragiona in termini immediati. Ha una strategia. È qui per durare. Questi non sono i 100 metri. Questa è una maratona, e solo chi dosa le forze arriva al traguardo.

BOTTE DA ORBI

Salve! Veramente avete inserito lo scontro con il Fante di Cuori e non quello tra Yuda e Rei?! Veramente? Shinjirarenaiwa!
Patrizia

Patrizia, il bello quando ti addentri in questi anime ricchi di scontri e pugni volanti a più non posso è che ognuno ha il suo scontro preferito. Comunque prenderò da parte il responsabile e lo punirò per averti turbata.

DRAGON BALL A DISEGNI!

Salve sono Lorenzo Testa di Napoli e spero possiate pubblicare questo mio disegno nel prossimo numero di Japan Magazine. Cordiali saluti.
Lorenzo Testa (Napoli)

La tua speranza è stata esaudita. Attendo altri disegni su altri personaggi.

Lorenzo Testa

SALVARSELA LA VITA!

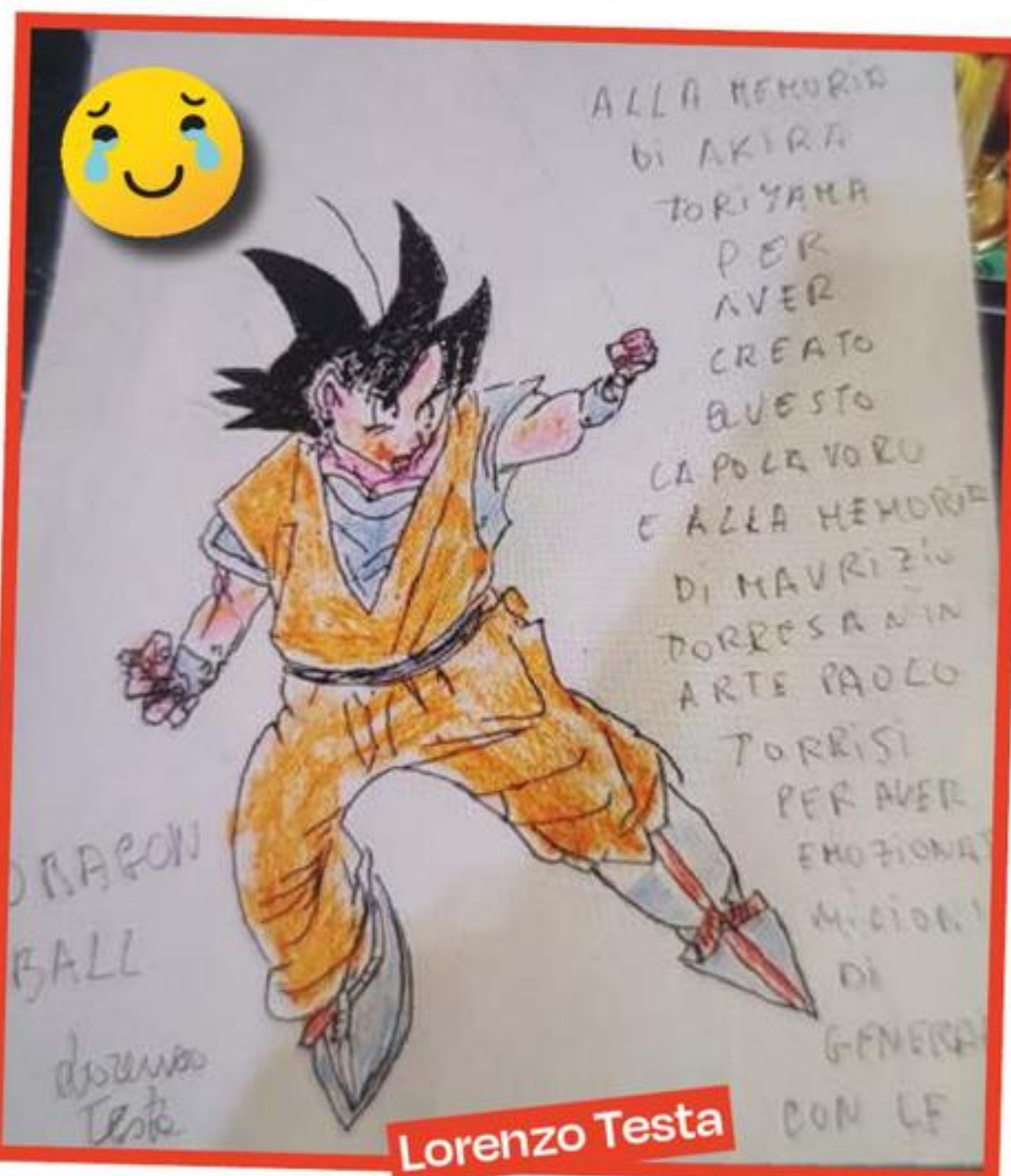
Bentornati ciao dragone mio! Hai messo su un po' di pancetta in tutti questi anni eh!!! Ma sei sempre il mio drago del ❤! Sono Silvia e quando vi ho visto in edicola per poco svengo.
Ah! La mia gioventù. A me non fregava niente di ciò che dicevano, né mi frega di ciò che possono dire ora. Tutta invidia. Io comperavo 2 riviste. Una la distruggevo, toglievo i poster (che venivano appesi in camera) e tagliavo tutto. L'altra incellofanata e messa in una scatola da dove oggi, solo per voi, le ho tirate fuori, come vedete dalla foto. Ho tutti i gadget, le carte da gioco, le cartoline, adesivi, spille. E naturalmente li conservo gelosamente. La rivista mi piace e mi fa impazzire il fotoromanzo di Licia... Bella l'intervista a Davide Garbolino. Spero in una a Donatella Fanfani (*Creamy*) e Laura Boccanera (*Candy Candy*). 100 e lode Sol Levante. 1000 punti ai poster. Come dice Roberto Vecchioni in Carnival: *Salvarsela con un Martini / Salvarsela con i cretini / Salvarla quando gira il vento / Giurare il falso incrociando le dita / Però salvarsela la vita.*
Ora vi saluto, e vi ringrazio.
Silvia Ballarin

Silvia Ballarin

Silvia, non fare arrossire il Drago. E complimenti per i gusti musicali.

SVELATO IL MISTERO DI CARD CAPTOR SAKURA

Caro Drago, sono un neofita della rivista, classe 1997 (sono dell'anno d'uscita di *Princess Mononoke*), e appassionato di anime, manga e cultura giapponese fin da ragazzino. Ti scrivo per farti i miei complimenti alla rivista, non dev'essere certo facile farne uscire una contenente il fascino della stessa uscita negli anni '90, capace di far emozionare sia vecchie che nuove leve; voglio inoltre fare pubblicamente i miei compli-

menti a Leone Locatelli di *heroica.it* per l'ottimo articolo "Naoko Takeuchi - bianco raggio di luna, dolce portafortuna" pubblicato sul numero 4, e da bravo heroichino invitare tutti a dare un occhiata al suo splendido sito dedicato all'importanza delle figure femminili nella cultura pop.

Scrivo inoltre per il quesito posto nel numero 4 alla fine dell'articolo "Card Captor Sakura - le avventure magico-sentimentali di una catturacarte" a cura di Giorgio Messina, a pagina 85 della rivista viene chiesto se qualcuno si ricordasse della mancata messa in onda dell'episodio 70 in Italia; ebbene: io c'ero! Lo ricordo benissimo, correva l'estate del 2006, avevo nove anni e il pomeriggio guardavo insieme a mia sorella le repliche degli episodi di *Pesca la tua carta Sakura* e *Sakura, la partita non è finita* su Italia 1, mi piaceva tutto: il design delle carte, i personaggi, la storia, i vestitini creati da Tomoyo, le sigle. La serie va in onda regolarmente fino all'episodio 69 che si chiude col cliffhanger di Shaoran Lee che rivela alla protagonista di essersi innamorato di lei. Il giorno dopo, io e mia sorella siamo davanti alla TV, ma al posto di Sakura parte la sigla dei *Transformers*. Ricordo che io e mia sorella rimanemmo sconvolti. Lo shock fu tale da farmi odiare definitivamente qualsiasi opera derivata dei *Transformers*. L'episodio conclusivo l'ho recuperato solo recentemente su Netflix. Ancora i miei più vivi complimenti per la rivista. Con i saluti più cordiali.

Nicola Carollo,
alias Nick Wilde

Fabiana Fioramonti

Poveri Transformers, non fu colpa loro. Ma posso capire il trauma. Grazie per il ricordo che arricchisce l'articolo di Messina. Locatelli ringrazia commosso.

FINALMENTE UN DISEGNO DEL DRAGO!

Buon pomeriggio Drago! Innanzi tutto grazie dal profondo del mio cuore per aver postato il mio Kyashan, e come mi avevi accennato tu nella risposta della mia lettera ti allego un Kyashan che "scopre il Drago". Spero ti piaccia. Ti adoro!!! ❤❤

Fabiana Fioramonti

Come può non piacermi? L'adulazione è la forma d'arte che preferisco. Soprattutto quando a essere adulato sono io. Prendete esempio da Fabiana (P.S.: l'immagine è quella in alto nella pagina!).

E prima di lasciarci ringrazio Jessica Paolini, che ha mandato due bei disegni, che ci permettono di chiudere in bellezza anche questa puntata di Dragon Mail.

DI PADRE IN FIGLIA

Ciao, caro Drago, compagno di sogni e avventure della mia adolescenza, che bello rivederti!! Sono Jessica, una tua vecchia (in senso letterale!) e affezionata lettrice fin dal primissimo numero di JM. Amo i manga e gli anime e nel tempo libero mi dedico al disegno, al cosplay (da quasi vent'anni) e al collezionismo e grazie a te in questi tre campi ho scoperto tantissime novità e tesori preziosi. La passione per i fumetti e per l'animazione giapponese li ho ereditati dal mio papà: i miei primi ricordi sono i pomeriggi passati con lui a guardare *Lupin*, *Teppei* (il suo anime preferito), *Forza Sugar*, *Sanpei*, *La spada di King Arthur* e *Conan, il ragazzo del futuro* e molti altri capolavori. Le foto come cosplay te le ho già inviate, adesso ti mando qualche disegno. Con il cosplay e con i disegni posso realizzare i miei sogni di bambina e trasformarmi, anche se solo per poco tempo, nei miei personaggi preferiti.

Un abbraccio fortissimo e a presto!

Jessica Paolini

Jessica Paolini

SCRIVETE AL DRAGO!

Scrivete, mandate parole, inviate foto, meglio se con la rivista del Drago in bella vista (anche quella "antica"!), a testimonianza che la vostra fedeltà non vacilla. Scrivete e gridiamo assieme a squarciagola contro i seguaci della **Ferale Girella**: "Chi siete voi per decidere chi ha diritto di esistere?".

L'indirizzo è *dragonmail@japanmagazine.it*

I CINQUE SAMURAI

TRA CONFUCIANESIMO E BUSHIDO, IN DIFESA DELLA TERRA

Primavera 1990: scoppia la guerra tra eroi in armatura: i *Cavalieri dello Zodiaco* su Odeon TV, arrivati a marzo, e *I 5 Samurai* su Italia 7, che debuttano ad aprile. Identico l'obiettivo: difendere la pace e la giustizia e conquistare ascolti...

di **Giorgio Messina**

"La leggenda delle armature Samurai Trooper", questo il titolo originale dell'opera. La serie di cui sono protagonisti Ryo del Fuoco, Sami della Luce, Simo dell'Acqua, Kimo del Cielo e Shido della Terra andò in onda su un circuito televisivo minore, ma nonostante questo le loro eroiche imprese riuscirono ad appassionare tanti giovani telespettatori.

Un nuovo pubblico

Siamo nel 1990, chi guarda gli anime appartiene a una generazione diversa dalla "Goldrake Generation", che aveva vissuto la prima ora dell'invasione degli anime in Italia, iniziata nel 1978. I gusti televisivi dopo dodici anni

Che la lotta abbia inizio!

SAMURAI CONTRO DEMONI
I 5 Samurai con le loro armature, guidati da Ryo, si preparano a combattere contro il demone Harago, che è tornato in vita nel Ventesimo secolo facendo comparire il suo castello nei cieli di Tokyo.

erano cambiati e *I 5 Samurai* rappresentarono insieme ai *Cavalieri dello Zodiaco* l'espressione migliore di questo rinnovamento.

Da un'idea di Hajime Yatate

Prodotta da Sunrise e composta da 39 episodi, *Yoroiden Samurai Trooper* va in onda in patria su Nagoya TV dal 30 aprile 1988 e si concluderà il 4 marzo del 1989. L'ideazione viene attribuita a Hajime Yatate, un nome collettivo dietro cui opera lo staff creativo di Sunrise. Tra la fine degli anni '70 e l'inizio degli '80 con questo nome Sunrise firma serie ormai diventate cult come *Daitarn III*, *Gundam* e *Trider G7*. Dall'ottobre del 1986 però in Giappone era esplosa la Saint-Seya-Mania.

Sulla scia dei Cavalieri

Il fenomeno televisivo dei *I Cavalieri dello Zodiaco* creato da Toei Animation è il risultato dell'esplosivo connubio tra l'originalità della storia creata da Masami Kurumada e i superbi disegni e le dinamiche animazioni di Shingo Araki e Michi Himeno, realizzate per la trasposizione televisiva. Le armature dei Cavalieri dello Zodiaco, le trasformazioni e i combattimenti si rivelano gli elementi che incollano al piccolo schermo il pubblico giapponese. Il successo del brand dei *Cavalieri* si allargherà di lì a poco anche su scala internazionale arrivando in Occidente tramite la versione francese.

IMMANCABILE LA GIG
A destra: pubblicità dal catalogo GIG del 1990 dei giocattoli de *I 5 Samurai*. Sono i giocattoli della Takara, importati sul mercato italiano. Era possibile trovare sia i buoni che i cattivi.

Una vecchia regola

Nell'animazione giapponese non sono mai esistiti dogmi commerciali. Se un prodotto funziona presso il pubblico, la concorrenza si attiva per cercare di replicarlo creando un prodotto affine. Alla Sunrise lo sanno bene. È una vecchia regola non scritta che le produzioni di anime hanno mutuato dalle aziende di giocattoli, che sono da sempre il vero volano economico che muove il mercato delle serie TV, insieme alle emittenti e ai circuiti televisivi.

Spesso sono stati gli altri studi a inseguire le idee vincenti made in Sunrise, con cui hanno collaborato autori del calibro di Tadao Nagahama, Yoshiyuki Tomino e Yoshikazu Yasuhiko, solo per citare i più conosciuti. Il successo dei *Cavalieri dello Zodiaco* si riflette anche nel successo dei giocattoli realizzati da Bandai. Allora la Takara, per rimanere sul mercato in questo nuovo segmento di action figure in armatura, commissiona a Sunrise, Tokyu Agency e Nagoya TV un prodotto che possa tenere testa ai *Cavalieri*. Nascono così *I 5 Samurai*. ►

IL MANGA DE I CINQUE SAMURAI

Per la prima volta in Italia, nel 2023, sono stati pubblicati i manga originali de *Yoroiden Samurai Troopers*. La versione a fumetti fu realizzata a serie in corso, il soggetto era infatti originale Sunrise su commissione Takara, interessata a produrre nuovi giocattoli concorrenti ai *Cavalieri dello Zodiaco*.

Puoi acquistare tutta la collezione a un prezzo speciale di 22,90 € sul nostro store, li riceverai direttamente a casa con uno sconto del 25%.
www.sprea.it/promo5samurai

La sfida ai Cavalieri

Alla Sunrise si decide di puntare su elementi di facile presa. Se i *Cavalieri* sono ambientati, soprattutto all'inizio, in un presente in cui convivono codici d'onore e mitologie provenienti dall'antica Grecia, *I 5 Samurai* sono invece permeati di storia e folklore giapponese. Se le armature dei *Cavalieri* sono realizzate partendo da una rivisitazione di quelle dei guerrieri greci e si ispirano alle costellazioni del firmamento, le armature dei Samurai sono prese direttamente dalla tradizione dei grandi guerrieri medievali giapponesi. In pratica Sunrise contrappone al registro esterofilo dei *Cavalieri*, il suo classico registro narrativo più attento alla tradizione. Cifra stilistica questa che già nel passato ha caratterizzato lo studio di animazione, basti pensare al design di Gundam e a Daitarn III, chiaramente ispirati proprio alle armature dei samurai.

Radici folkloristiche

Anche la storia si radica nella tradizione delle leggende del Sol Levante, che vedono protagonisti gli Yokai, cioè i demoni. Mille anni prima il terribile demone Harago si era incarnato in una potente armatura. Il suo scopo era quello di assoggettare l'intero genere umano. Solo il monaco guerriero Hariel si oppose al demone e dopo aver forgiato una potente armatura per contrastarlo, riuscì infine a sconfiggerlo. Preoccupato però che la minaccia di Harago potesse tornare, Hariel separò l'armatura del demone in altre nove, cosicché il mondo avrebbe potuto contare su nuovi eroi per fronteggiare il male, qualora questo si fosse risvegliato.

Le nove armature traggono il loro potere ognuna da una virtù del Confucianesimo, che ritroviamo anche nel Bushido, ovvero la via del Samurai: giustizia, saggezza, fiducia, determinazione, sensibilità, fedeltà, clemenza, franchezza e tenacia. Le nove armature però sono "neutre", cioè possono essere utilizzate sia per scopi eroici che per scopi malvagi.

Demoni del Male

Gli spiriti del Male riusciranno così a corrompere quattro delle nove armature, con il potere delle quali risveglieranno il Demone Harago, che all'inizio dell'anime farà comparire il suo castello nel cielo di Tokyo nel ventesimo secolo. Le armature corrotte sono affidate a quattro uomini, anche essi corrotti e soggiogati dal demone, che

crea così i suoi luogotenenti, i cosiddetti Demoni del Male: Demon, con l'armatura Metallo, che simboleggia la Fedeltà (Lealtà), Kratos, con Oscurità, dotata della virtù della Franchezza (Obbedienza), Rasta con l'armatura Legno che rappresenta la Tenacia (Soppor-

I PILASTRI DELL'UNIVERSO

In alto: ancora una pubblicità dei giocattoli marchiati GIG, questa volta uscita su rivista. A sinistra: i Samurai con le loro armature e relative armi. Accanto possiamo apprezzare i simboli degli elementi che rappresentano: Ryo del Fuoco, Sami della Luce, Simo dell'Acqua, Kimo del Cielo e Shido della Terra.

LE PROTOARMATURE
I Cinque Samurai indossano una *undergear*, o protoarmatura. Si tratta di una corazza leggera che ne aumenta le capacità fisiche e che fa da base per vestire le loro armature mistiche quando queste vengono evocate.

Al centro ci sono nove armature, che traggono il loro potere ognuna da una virtù del Confucianesimo ma che restano neutre, e possono essere usate sia per scopi eroici che per scopi malvagi...

tazione), e infine Krana, con Veleno, l'armatura dotata della virtù della Clemenza (Rispetto).

Cinque elementi

Ma non tutto è perduto davanti alla nuova minaccia di Harago, perché le restanti cinque armature sono affidate a cinque allievi del monaco guerriero Hariel. Ryo, con l'armatura del Fuoco, dotata della virtù Giustizia (Altruismo nella versione originale giapponese), Sami con l'armatura della Luce con la virtù della Sensibilità (Cortesia), Simo con l'armatura dell'Acqua e la virtù della Fiducia, Shido, con l'armatura della Terra e la virtù della Determinazione (Giustizia), e infine Kimo, che indossa l'armatura del Cielo, dotata della virtù della Saggezza.

Protoarmature

Le armature dei samurai rappresentano i cinque elementi naturali della tradizione nipponica: aria, acqua, fuoco, terra e luce. Le quattro armature dei Generali Demoni, invece, simboleggiano le quattro stagioni: primavera, inverno, estate e autunno. I 5 protagonisti e i 4 antagonisti utilizzano delle *undergear*, ovvero delle protoarmature, corazze leggere che ne accrescono le capacità fisiche e fungono da base su cui vestire le loro armature mistiche quando la evocano. Le protoarmature possono essere richiamate dai 5 Samurai usando delle sfere luminose contraddistinte dal kanji della loro virtù. Queste sfere sono chiamate *kokoro no tama*, ovvero "gemma del cuore". ►

SAMURAI DA COLORARE
La casa editrice Showa dedicò anche un album da colorare ai *Samurai Troopers*. In accattivanti disegni in bianco e nero, compaiono tutti i protagonisti della serie. Nella quarta di copertina dell'album sono raffigurati pure i 4 cattivi Demoni del Male agli ordini di Harago.

SIMBOLISMI NIPPONICI

La combinazione tra i 5 elementi e le 4 stagioni genera il numero 9, cifra di massima importanza nel sistema mistico orientale. Ma non c'è solo questo...

Nelle intenzioni del monaco Hariel la scomposizione dell'armatura di Harago in 9 armature favorisce l'utilizzo della mistica energia Ki, che ha nel numero 9 il suo catalizzatore. È anche un riferimento alla tradizione divinatoria giapponese, in cui gli esorcismi erano effettuati con una formula composta da nove parole.

Quattro stagioni

Non è un caso inoltre che le 4 armature dei malvagi rappresentino le 4 stagioni, che nel Bushido sono spesso associate alla fedeltà dei samurai che giurano obbedienza al proprio signore, anche se questo opera dalla parte avversa alla giustizia. In contrapposizione, le armature dei 5 samurai, unendo i 5 elementi e le 5 virtù confuciane rappresentano "l'impegno morale" del guerriero rispetto ai capricci del proprio signore. Lo scontro tra samurai e demoni non è solo sul piano fisico, ma comincia invece proprio dall'aspetto filosofico della serie.

AVVENTURE DA GIOCARE
Le cinque armature si possono unire nell'armatura bianca dell'imperatore splendente indossata da Ryo. A sinistra la versione realizzata da Sentinel e perfettamente compatibile con le action figure realizzate nella stessa serie.

Tre armi

Nello scorrere delle puntate, ai 5 samurai saranno necessarie 3 armi per sconfiggere Harago: il gioiello della vita, la spada del fervore e l'armatura bianca che sarà indossata da Ryo e che si ottiene dall'unione delle cinque armature. Nella storia dei *5 Samurai* il gioiello della vita può generare uno scudo che acceca i nemici e distrugge gli spiriti che possiedono le armature dei soldati del male e sarà determinante nel finale della serie.

Questi oggetti ricalcano i tre doni che secondo una leggenda la Dea del Sole Amaterasu fece al primo imperatore del Giappone per rappresentargli la sua benevolenza. La spada, lo specchio e il gioiello a forma di virgola sono ancora oggi simboli dalla famiglia imperiale. Questi tre sacri tesori incarnano l'identità stessa della nazione. Oggi non si conosce l'esatta ubicazione di questi tre tesori e non si sa nemmeno se quelli nascosti siano gli originali o delle copie.

ANTICHE LEGGENDE
La Dea del Sole Amaterasu in una stampa del 1889 di Shunsai Toshimasa. Fu la Dea a dare al primo imperatore giapponese tre tesori sacri in segno della sua benevolenza: la spada, lo specchio e il gioiello a forma di virgola, che ne *I 5 Samurai* sono simboleggiati dalle tre armi che usate per sconfiggere Harago.

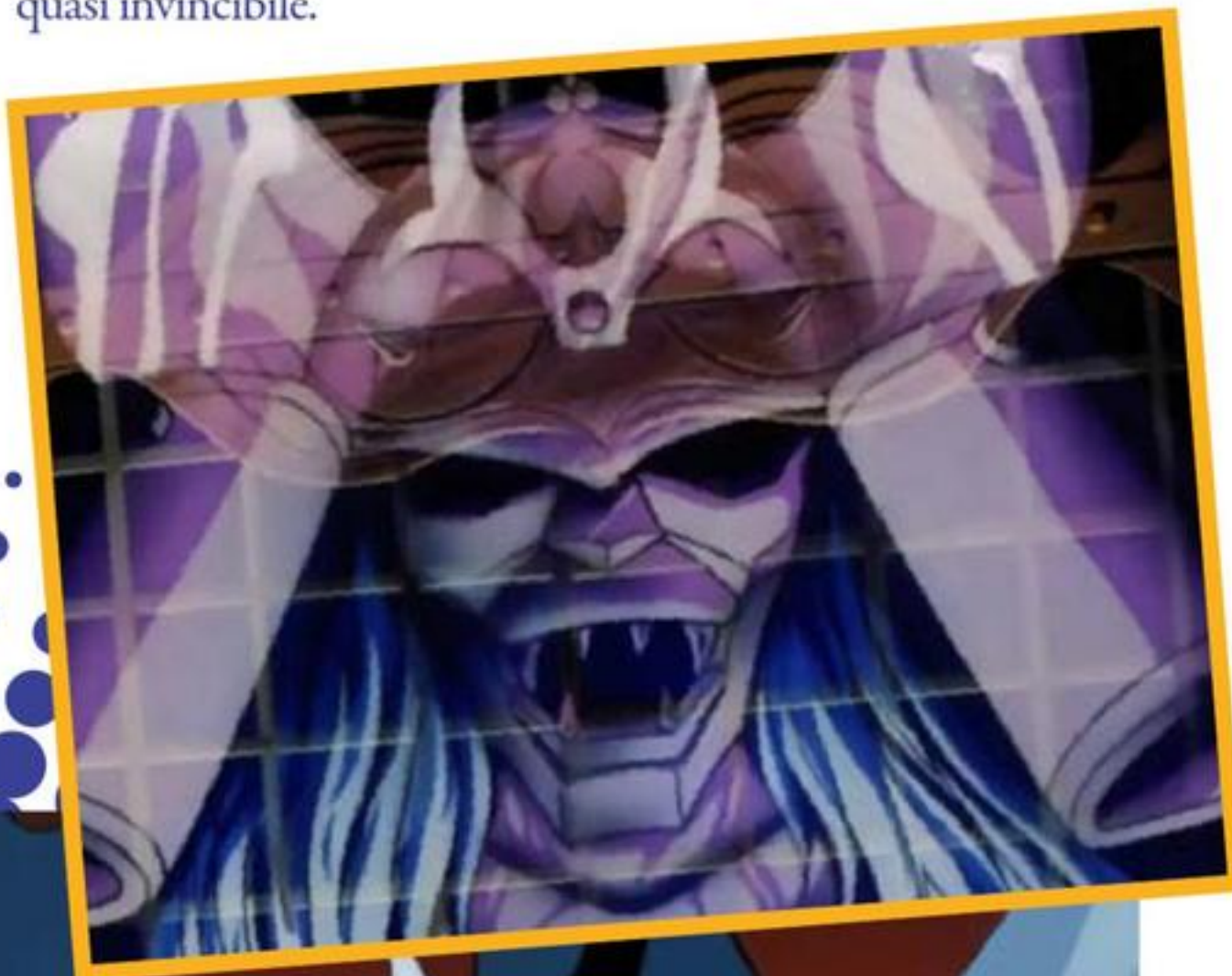
UNA POESIA PER RITROVARSI

Così come Pegasus è il protagonista della saga dei *Cavalieri*, allo stesso modo Ryo è il leader dei 5 Samurai. E sarà lui a riunirli, dopo che sono stati dispersi...

I nostri eroi sono modellati sull'archetipo del prescelto, che nella tradizione nipponica è molto presente nei miti eroici dei grandi guerrieri come Yamato Takeru. È Ryo a iniziare la lotta contro il redivivo Harago e i suoi generali. Ma da solo non è abbastanza potente per sconfiggerli, così a lui si uniscono altri 4 guerrieri, tutti allievi di Hariel come lui. Anche i cognomi originali dei 5 Samurai sono citazioni di personaggi storici e leggendari giapponesi.

DEMONE INQUIETANTE
Sconfitto da Hariel mille anni prima, il Demone Harago ritorna nel ventesimo secolo. Infido e potente, sarà un avversario difficile da affrontare e a tratti apparirà quasi invincibile.

Samurai divisi

La missione dei Samurai è quella di infiltrarsi nel Palazzo del Male di Harago che, sospeso nel cielo, domina Tokyo. Nel primo scontro con il demone i nostri eroi hanno la peggio e il malvagio Harago utilizza i poteri per separare i 5 eroi, mandandoli in 5 posti diversi del Giappone. Così dall'episodio 3 al 10 si racconta come i 5 si ritrovano. Per individuare dove sono stati mandati, Ryo e la giovane Ambra useranno la poesia delle armature che il nonno della ragazza ha rinvenuto.

POESIA DELLE ARMATURE
(VERSIONE ITALIANA)

La fiamma brucia nel calore dell'estate immortale
(Ryo, il fuoco, viene collocato dal demone Harago nella grande montagna, ovvero il Monte Fuji – il tutto accade nell'episodio 3)

L'acqua della vita scorre sotto la distesa azzurra del fondo marino
(Simo, l'acqua, è mandato nel mare dei vortici – episodio 5)

La luce brilla nella notte d'autunno
(Sami, la luce, finisce nella grotta d'autunno - episodio 6)

L'inverno pulsa sotto la coltre di neve
(Shido, la terra, si trova presso iI trono o giardino degli Dei nella Montagna nevosa – episodio 7)

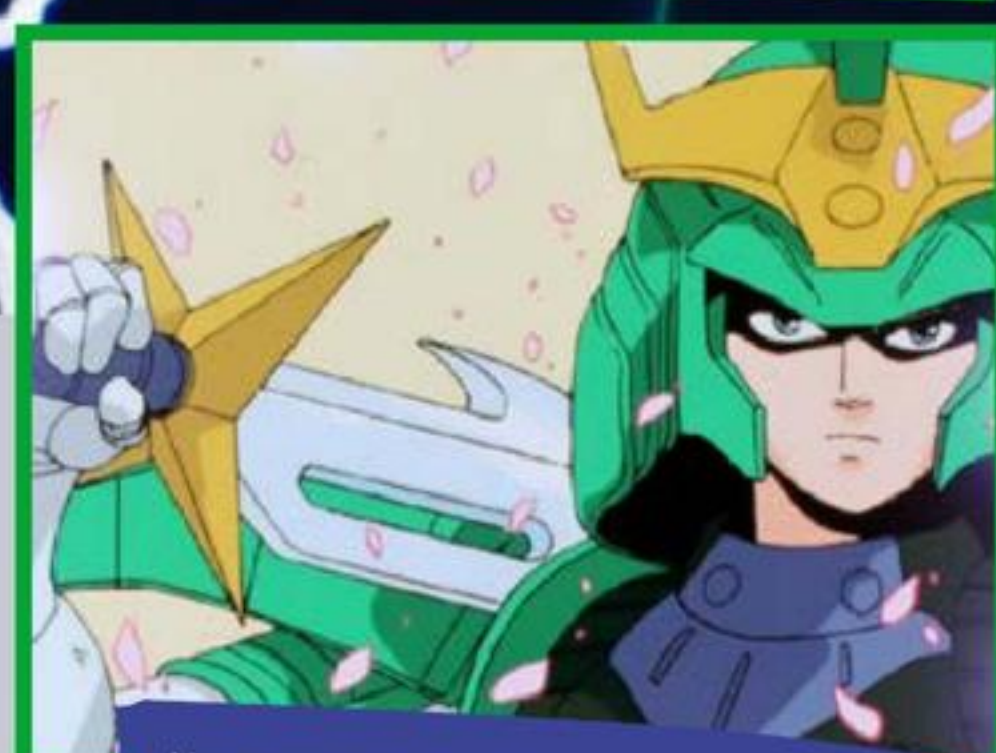
E io mi abbandono all'immensità del cielo
(Kimo, il cielo, viene spedito nello spazio – episodio 10)

AMBRA E DANNY
Accanto ai 5 Samurai ci sono la giovane Ambra (Jun) e il piccolo Danny (Nasty). Sarà la ragazza ad aiutare Ryo, dall'episodio 3 al 10, a ritrovare i suoi compagni dopo che Harago li ha sparpagliati per il mondo.

SAMURAI, VESTIZIONE!

TUTTE LE TRASFORMAZIONI DEI 5 SAMURAI!

FUOCO

Vestizione di **Ryo** che indossa l'armatura rossa del **Fuoco**, dotata della virtù della **Giustizia**, (*Altruismo* nella versione originale giapponese).

Vestizione di **Sami** che indossa l'armatura verde della **Luce** con la virtù della **Sensibilità** (*Cortesia* nella versione originale).

ACQUA

Vestizione di **Simo** che indossa l'armatura azzurra dell'**Acqua** e la virtù della **Fiducia**

Riviviamo insieme le sequenze delle trasformazioni dei Samurai con cui indossano le loro armature mistiche sopra le loro *undergear* (le protoarmature). E se anche voi avete amato i 5 Samurai quale è il vostro Trooper preferito? Non esitate a raccontarci chi sia e il perché lo preferite. Scrivete al nostro Drago, lui vi risponderà!

TERRA

Vestizione di Shido, che indossa l'armatura arancione della **Terra** e la virtù della **Determinazione** (***Giustizia*** nella versione originale).

CIELO

Vestizione di **Kimo**, che indossa l'armatura blu del **Cielo**, dotata della virtù della **Saggezza**.

IMPERATORE SPLENDENTE

La vestizione di Ryo che indossa l'armatura bianca dell'Imperatore Splendente (*Imperatore Brilliant* nella versione italiana che si basa sull'adattamento inglese), formata dall'unione delle cinque armature dei samurai. È il fuoco controllato da Ryo a fare da catalizzatore della trasformazione.

TIGRI, DEMONI E SVOLTE NARRATIVE

IN PRIMA LINEA
Ambra e Danny sono i personaggi con cui si possono immedesimare i più piccoli e le ragazze. Spesso finiranno in pericolo e dovranno essere salvati, ma altrettanto spesso il loro contributo alla causa sarà determinante.

Attorno ai 5 Samurai ci sono anche un gruppo di comprimari: una tigre bianca, un antico monaco, un bambino e la giovane studentessa Ambra...

La tigre Zanna Bianca (in originale Fiamma Bianca) è fedele a Ryo, suo padrone spirituale, e durante i combattimenti supporta i protagonisti. Dopo uno scontro con la tigre Fiamma Nera, anche il potente e coraggioso felino entra in possesso di un'armatura bianca che indosserà ogni volta che Ryo invocherà la propria potente armatura bianca, generata dall'unione delle cinque armature dei samurai. Oltre alle apparizioni del misterioso Hariel, saranno vicini al gruppo di guerrieri anche la giovane studentessa Ambra (Jun in originale) e il piccolo Danny (Nasty), un bambino che ha smarrito i genitori all'inizio della vicenda, che ricorda molto il Toppy di Daitarn III.

TIGRE IN ARMATURA
La tigre Zanna Bianca è la fedele compagna di Ryo e aiuterà i nostri eroi nel combattimento, avrà anche lei un'armatura e la indosserà quando il Samurai del Fuoco indossa l'armatura bianca dell'imperatore splendente.

Due parti

La serie pur essendo unica è divisa in due parti, e questo ha generato tra i fan la convinzione che esistessero due serie. La prima parte si conclude con i Samurai che pensano di avere sconfitto Harago, ma il demone tornerà nuovamente dopo un'apparente lieto fine, turbando la breve pace che si era instaurata. Qui si registra comunque una sorta di buco narrativo, poiché nel proseguo non viene spiegato come abbiano fatto Harago e i Demoni a salvarsi dopo quanto visto nell'episodio 19.

L'armatura bianca

Dalla seconda parte, diventa sempre più centrale nella narrazione l'utilizzo dell'armatura bianca dell'imperatore splendente. Le scene di vestizione delle armature però sono tutte molto iconiche e ben realizzate. Nonostante l'opera non sia realizzata con un alto budget, siamo davanti ad un prodotto ben fatto in cui la produzione è riuscita ad ottimizzare le risorse a sua disposizione, grazie anche a uno staff di ottimo livello che mette insieme professionisti già affermati e nuove leve dell'animazione nipponica. A curare la regia troviamo Mamoru Hamatsu, che si era messo in luce qualche anno prima con la serie *Choriki Robo Galatt*. Alle sceneggiatura troviamo Ryousuke Takahashi che ha legato successivamente il suo nome alla storia dell'animazione giapponese con opere come *Dougram*, *Votoms* e *Layzner*.

BATTAGLIE SPETTACOLARI

Ogni sconfitta è un insegnamento, e ogni nuova battaglia è un gradino verso la gloria: un vero Samurai non si arrende mai.

Il character design e le animazioni chiave della serie sono curate dal veterano Norio Shioyama, storico collaboratore sia in Tatsunoko che in Sunrise. Ad affiancare Shioyama c'è il giovane e talentuoso Shuko Murase che dopo questa serie si farà notare sulle serie del brand di *Gundam* e nel 2000 firmerà il character design anche dell'iconico videogioco *Final Fantasy IX*. La serie punta praticamente tutto sulla spettacolarità delle battaglie, che sono caratterizzate da un comune denominatore: nonostante l'unione delle loro forze, i 5 Samurai fronteggiano sempre un nemico praticamente invincibile che finirà per sconfiggerli. Ma da ogni sconfitta i 5 eroi ripartiranno ancora più determinati, avendo imparato la lezione, come nella migliore tradizione del Bushido.

GRANDI BATTAGLIE
I combattimenti nella serie sono mozzafiato e anche nel manga le battaglie sono spettacolari. E da ogni sconfitta i 5 eroi impareranno la lezione ricevuta, come insegna il Bushido, l'antica regola dei Samurai.

Adattamento italiano

Il doppiaggio italiano originale risente purtroppo di uno zoppicante adattamento ricavato dalla versione inglese. Nonostante ciò, la serie resta ancora oggi molto godibile e la sigla italiana cantata da Enzo Draghi l'ha resa ancora più iconica, riuscendo a cogliere nel testo italiano tutto il senso dell'opera: "Cinque samurai / Per difendere la Terra / Dalle insidie di una guerra / Questi siamo noi".

KIT DI MONTAGGIO
Nel febbraio del 2023, la LuToys Model ha rilasciato la serie completa, compresi cattivi, di Action Figure in kit di montaggio.

3 MINISERIE OAV

La serie è completata da 3 miniserie OAV. La prima, divisa in due parti, prodotta nel 1989, è intitolata "Incubo a New York". Ambientata tra gli episodi 19 e 20, racconta gli eventi accaduti tra la prima e la seconda parte della serie ma sostanzialmente non aggiunge nulla alla storyline complessiva. La seconda miniserie, dal titolo "La leggenda delll'imperatore splendente", sviluppata in 4 episodi, prodotta tra il 1989 e il 1990, si svolge dopo la sconfitta di Harago vista nella serie. Stavolta l'avversario dei 5 Samurai è un misterioso guerriero africano chiamato Mukala, che possiede un'armatura nera identica a quella dell'imperatore splendente. La terza miniserie, del 1991, intitolata "Message" si svolge alcuni anni dopo, e ci mostra i cinque eroi alle prese con un nuovo nemico, la bella e misteriosa Suzanagi, che metterà ciascuno di loro davanti al proprio passato portandoli verso un epico finale, definitivo delle loro avventure.

IL FINALE NEGLI OAV
Il finale definitivo delle avventure dei 5 Samurai si trova nella miniserie OAV intitolata "Message". I nostri eroi dovranno fare i conti con il loro passato e con il loro futuro, in una conclusione struggente e molto più matura dell'intera serie.

Osamu Tezuka

L'UNICO, IL SOLO, L'IRRAGGIUNGIBILE: "DIO DEI MANGA"

Astro Boy, *La principessa Zaffiro* e *Kimba il leone bianco*: siamo sicuri che chi sta leggendo questo articolo ricorderà almeno uno (ma più probabilmente tutti) questi personaggi e le loro gesta, viste in varie reti televisive italiane principalmente a cavallo tra gli anni '70 e gli '80. Ebbene, tutti questi personaggi, vere icone dell'animazione giapponese, vengono dallo stesso pennino, quello impugnato da uno dei più grandi e geniali fumettisti di ogni tempo: Osamu Tezuka.

di **Maurizio "Kirio1984" Iorio**

LA TV DEI RAGAZZI

Boccaccio e Verne nel folto cartellone dei programmi per l'autunno-inverno

LA GALLINA DALLE UOVA D'ORO

Fra i nuovi personaggi, piacerà molto ai bambini Kimba, lo spericolato leoncino bianco protagonista di avventure a disegni animati legate alla vita della giungla

Un'immagine da «Il compleanno di Peter», racconto a cartoni animati di produzione polacca che andrà in onda prossimamente. La regia è affidata a Anna Maliszewska

(a cura di Carlo Bressan)

51

Immagini: © Tezuka Productions

L'importanza delle opere di colui che viene unanimamente riconosciuto come "dio dei manga" è tale da coprire ogni settore dell'industria dell'intrattenimento nipponica, con un'influenza che si può dire abbia raggiunto praticamente qualsiasi altro mangaka, animatore o regista d'animazione venuto dopo di lui. Capirete quindi quanto sia difficile raccontare in poche pagine la sua straordinaria vita, la sua carriera e le sue opere. Ma ci proviamo... consapevoli che tutto non potrà essere detto.

Innamorato del disegno

Osamu Tezuka nasce in una famiglia benestante il 3 novembre 1928 a Toyonaka, città nella regione nipponica del Kansai, non troppo lontano dalla più famosa Osaka. Sin da piccolo la sua naturale curiosità viene alimentata dai genitori, che al contrario di molti altri giapponesi a loro contemporanei, economicamente se la passano piuttosto bene. A Osamu non mancano infatti mai penne, pennarelli, fogli e tutto ciò che gli può servire per disegnare. Attività che sembra essere sin da subito il suo più grande divertimento.

Quando il bimbo ha cinque anni la famiglia si trasferisce nella vicina Takarazuka, città famosa per il tipico teatro dove recitano esclusivamente donne (chiamato *Takarazuka Revue*), che appassiona Osamu quando, da più grandicello, vi si reca spesso accompagnando la madre. Oltre al disegno e al teatro, crescendo Tezuka si appassiona tantissimo alla musica – e inizia a suonare il piano – e al cinema. Disegno, cinema, teatro, musica... le suggestioni che porteranno al "dio dei manga" sono ora tutte lì, nella sua vita di bambino, a formare un cervello e una creatività, che non avranno uguali... Ma andiamo con ordine...

A UN SOFFIO DALLA TRAGEDIA...

Il piccolo Osamu adora il cinema. Gli piace proprio tutto: sia le pellicole live action che i lungometraggi d'animazione. In particolare subìsce una straordinaria fascinazione per i film targati Walt Disney, come ad esempio *Bambi*, che si reca a vedere (ma sarebbe forse più corretto dire: analizzare fotogramma per fotogramma) decine di volte, tanto che dopo qualche anno realizzerà anche una riduzione manga dello stesso film. Ma quella che fino a questo punto potrebbe sembrare una vita del tutto spensierata, subisce uno scossone del tutto imprevisto...

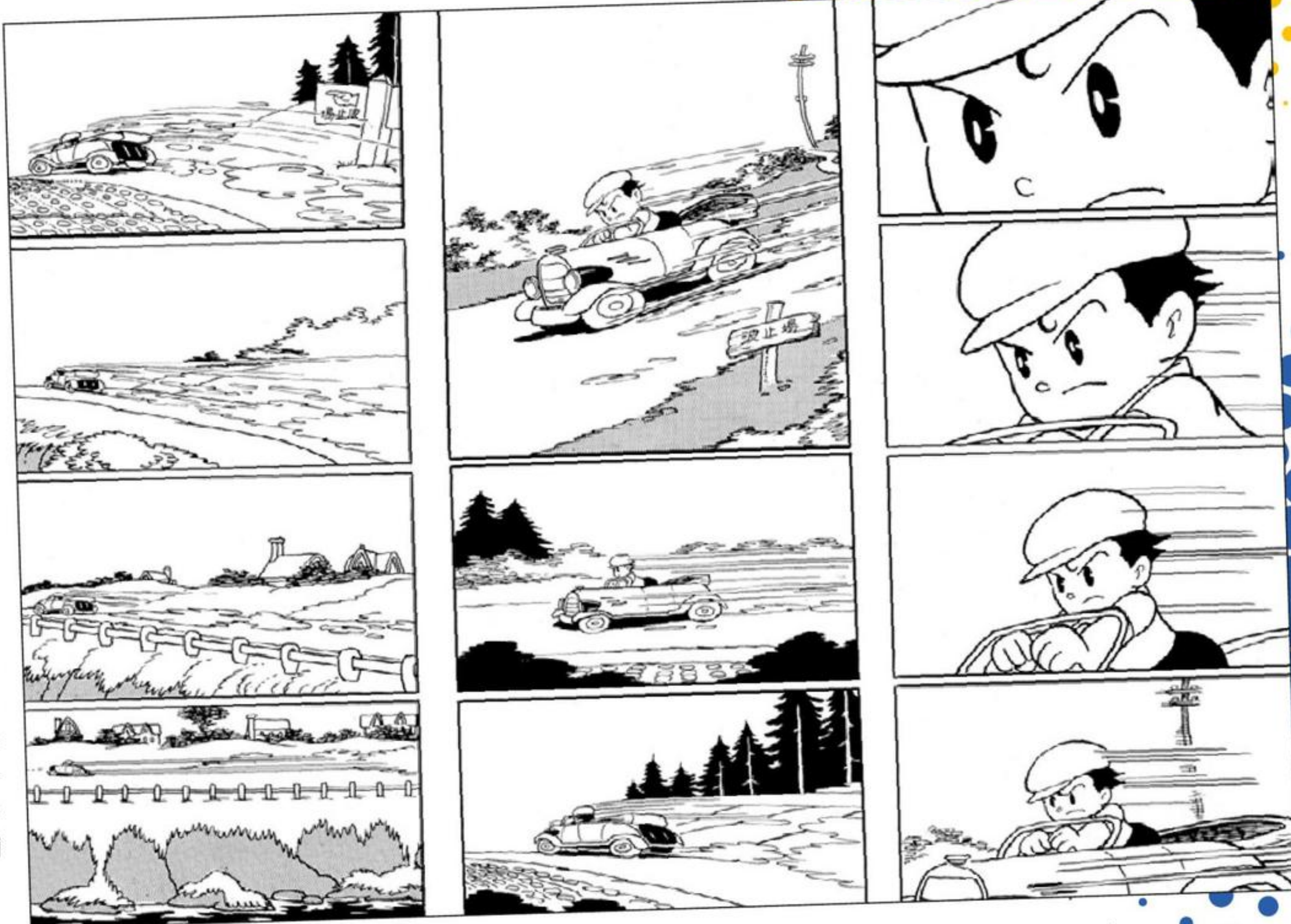
Laureato in medicina

Mentre frequenta le scuole medie accade qualcosa che per poco non cambia totalmente la sua vita e le sorti del fumetto nipponico (e mondiale) per sempre: una gravissima malattia chiamata micosi colpisce entrambe le braccia del giovane, che arriva a un passo dall'amputazione degli arti. Alcuni bravissimi medici riescono a salvarlo da questo infausto destino e questo lo convince a seguire le loro orme. Nel 1946, quindi, si iscrive alla facoltà di Medicina dell'Università di Osaka. Arriverà alla laurea nel 1952, ma non eserciterà mai ufficialmente la professione medica, perché nonostante gli studi conclusi con impegno e diligenza, la passione per i manga prenderà nettamente il sopravvento.

Parlando della sua giovinezza, non possiamo non ricordare gli anni della Seconda guerra mondiale. Un periodo che, seppure non lo vedrà, fortunatamente, direttamente coinvolto, segnerà in modo profondo l'autore, che farà del ripudio della guerra una delle sue bandiere.

A 17 anni il debutto, a 18 il successo

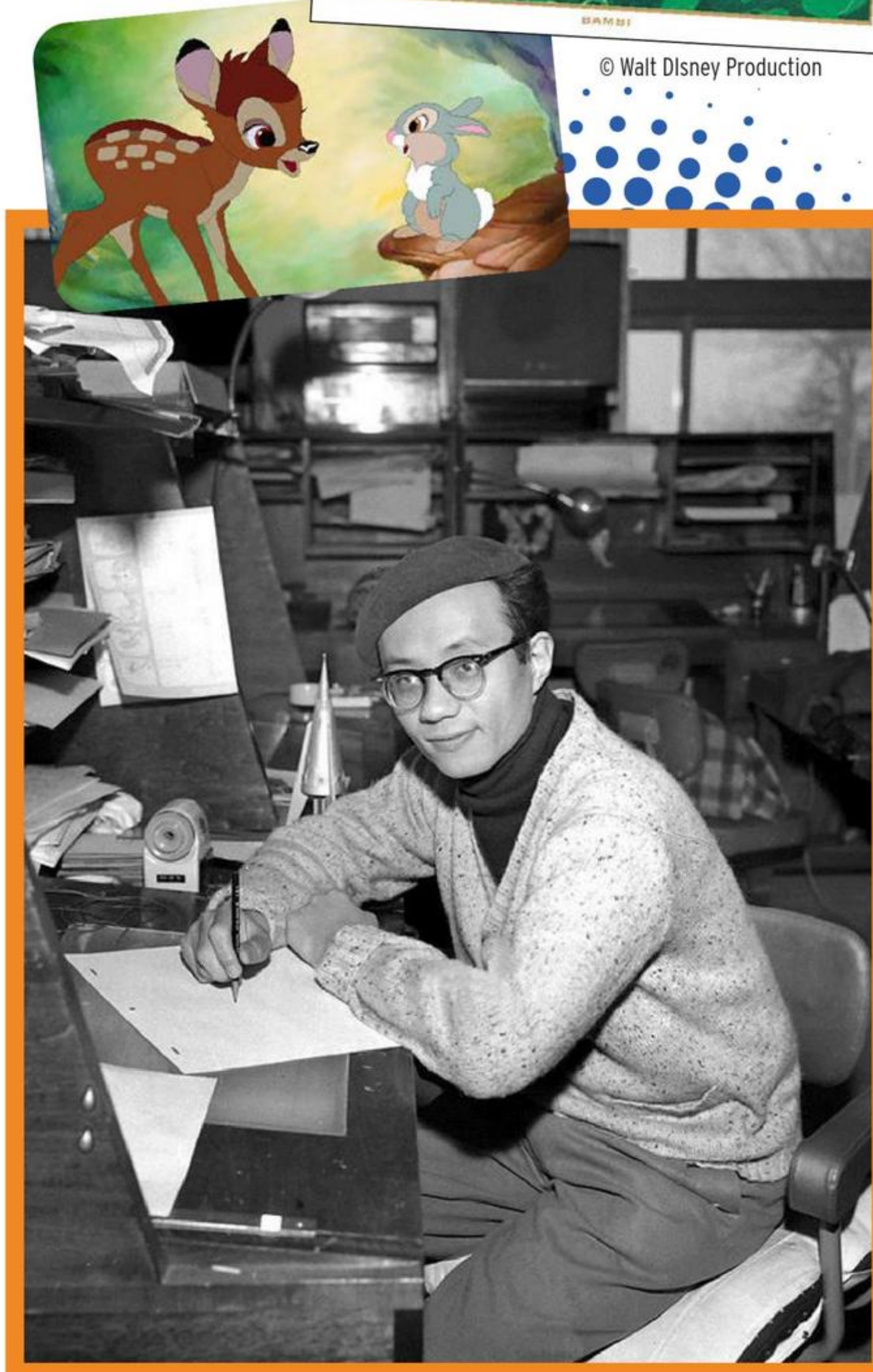
L'esordio nel mondo dei manga arriva quando Tezuka è appena diciassettenne. Siamo nel 1946 quando sul quotidiano «Mainichi Shinbun» viene pubblicato il suo *Maa-chan no nikkicho* ("Il diario di Maa-chan"), manga in strisce

PRIMI PASSI
Qui a destra e in basso, la copertina e alcune strisce di "La nuova isola del tesoro", dalle sequenza già si può vedere che nel destino del giovane Tezuka c'è l'animazione. Più a destra: *Maa-chan no nikkicho* ("Il diario di Maa-chan").

che racconta le avventure quotidiane del piccolo Maa-chan. Il successo vero, insieme a un incredibile scossone dato al mondo del fumetto giapponese, arriva però l'anno successivo. Nel 1947 l'autore disegna infatti un'opera scritta insieme all'editor Sakai Shichima, ispirata al romanzo *L'isola del tesoro*, scritto nel 1883 da Robert Louis Stevenson. Il fumetto si intitola *Shin Takarajima* ("La nuova isola del tesoro") e cambia per sempre le regole del manga, tanto che poi verrà ricordato come il primo manga dell'epoca moderna.

Tutti i fumetti realizzati in Giappone fino a quel momento erano infatti semplici strisce umoristiche, o comunque storie dai toni poco impegnati che si risolvevano solitamente in uno o due pagine al massimo, mentre "La nuova isola del tesoro" viene presentato come una storia lunga (meno di quanto avrebbe dovuto, a causa dei sostanziosi accorciamenti attuati da Shichima, che fecero infuriare il giovanissimo Tezuka), con uno svolgimento che pone le basi per un'inedita struttura narrativa. Si tratta di un qualcosa di mai visto prima in Giappone, una rivoluzione che da quel momento in poi nessun mangaka potrà ignorare e che inaugura quello che, da quel momento in poi, sarà lo story manga moderno. ▶

FONTE DI ISPIRAZIONE
A destra, il Bambi realizzato direttamente da Osamu Tezuka e, più in basso, quello inconfondibile della Disney. I cartoni animati americani sono stata una potentissima fonte di ispirazine per il giovanissimo autore.

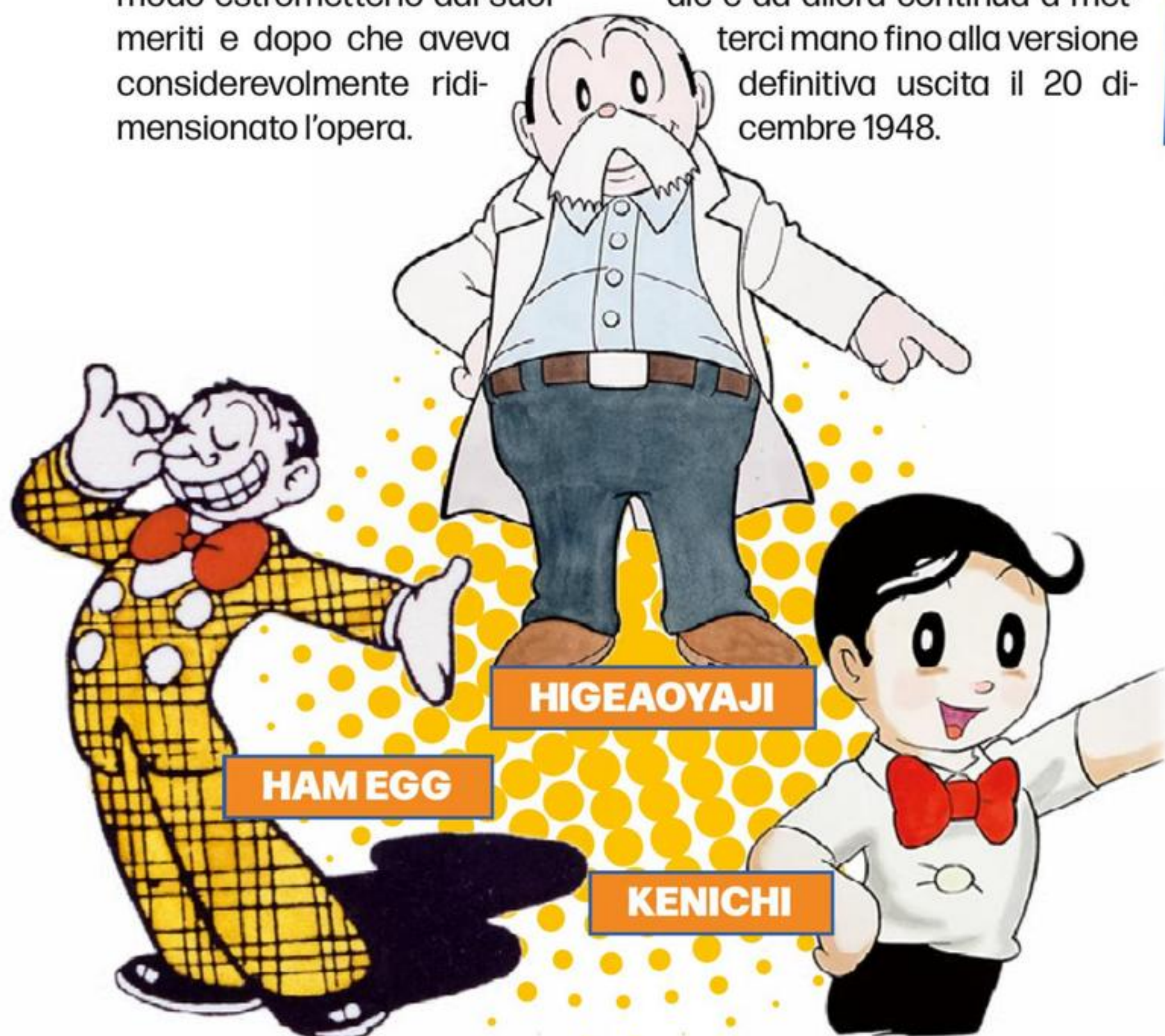
© Walt DIsney Production

Prima di Tezuka, i fumetti realizzati in Giappone sono semplici strisce umoristiche di massimo due pagine. "La nuova isola del tesoro", con la sua narrazione estesa, si presenta come una rivoluzione...

LE OPERE GIOVANILI

La carriera di Osamu Tezuka si può dividere in varie fasi, che oggi proveremo a riassumere solamente in due: quella giovanile e quella della maturità artistica. Come abbiamo visto l'autore debutta giovanissimo con "Il diario di Ma-a-chan" che viene pubblicato sul quotidiano «Mainichi Shinbun», dove pubblica anche altre opere come *Il diario delle esplorazioni di A-Chan e B-kochan*, ma – come detto – il successo arriva con l'opera successiva, "La nuova isola del tesoro", che diventa in breve tempo un cult fra i giovani giapponesi, vendendo circa 400.000 copie, che all'epoca era una cifra impressionante. Allo stesso tempo mette in chiaro le ambizioni e la ferrea volontà di Tezuka, che rompe i rapporti con Shichima non appena si rende conto che quest'ultimo voleva in qualche modo estrometterlo dai suoi meriti e dopo che aveva considerevolmente ridimensionato l'opera.

Subito consapevole

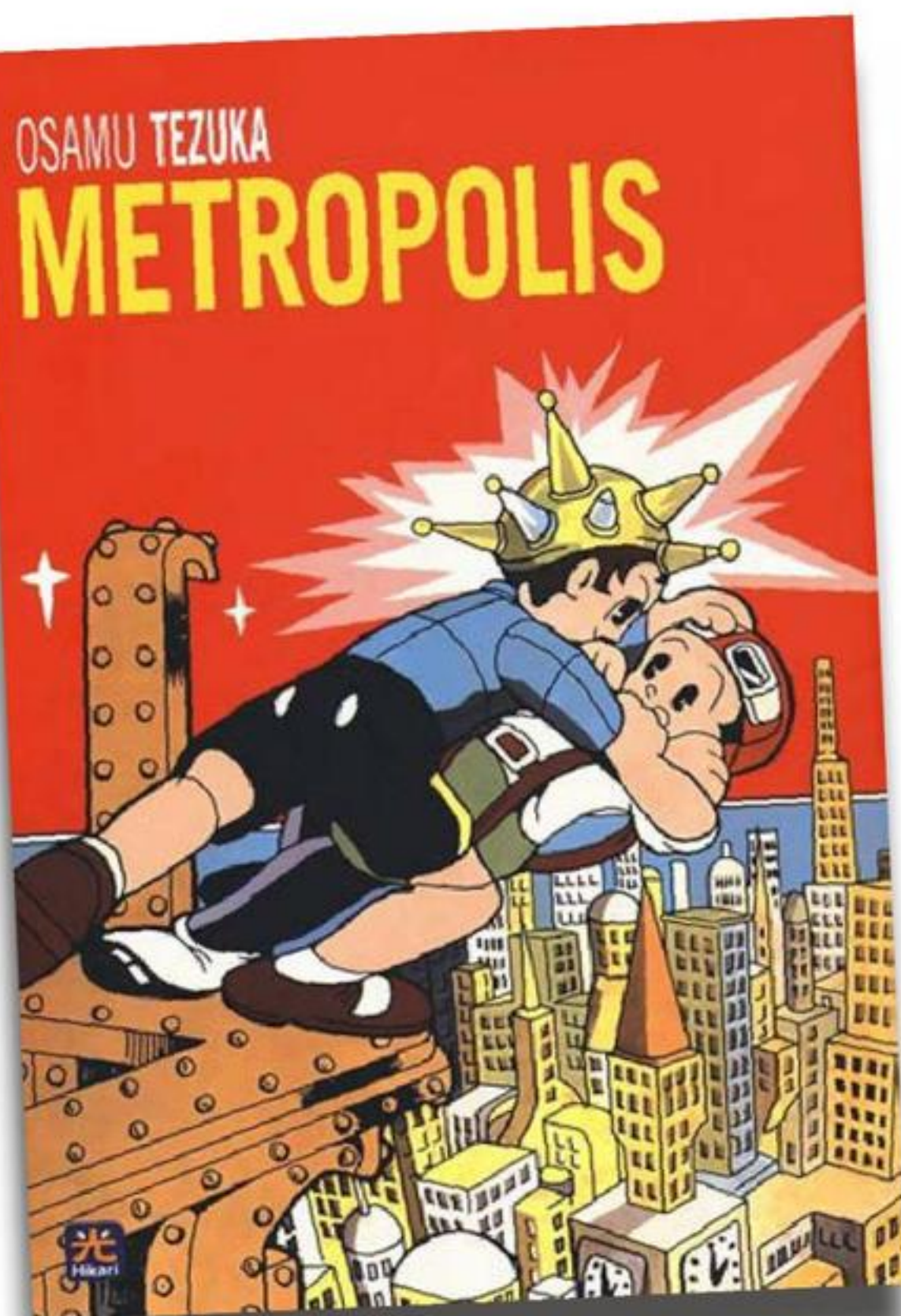
Le idee chiarissime dell'autore sono dimostrate anche da altri particolari, come il fatto che già all'epoca stesse costruendo il suo star *system*, ovvero un cast di personaggi che avrebbero "rivestito" diversi ruoli nei suoi fumetti. Infatti, alcuni "interpreti" che poi diventeranno ricorrenti, come Ham Egg, Higeoyaji (conosciuto anche come Shunsaku Ban o "baffone") o Kenichi sono presenti già da questi primissimi manga.

Importantissime per questo primo periodo sono tre opere che successivamente saranno indicate come "La trilogia fantascientifica giovanile di Osamu Tezuka", ovvero *Lost World*, *Metropolis* e *Next World*. L'idea per *Lost World* risale a quando Tezuka frequentava le scuole medie e da allora continua a metterci mano fino alla versione definitiva uscita il 20 dicembre 1948.

ATTORI DI CARTA
Fin da subito Osamu Tezuka cominciò a studiare le caratterizzazioni di alcuni personaggi che poi sarebbero diventati una presenza costante nelle sue produzioni, come attori di carta, destinati a tornare in diveri contesti narrativi.

Sogno e fantasia

Il manga racconta un'incredibile avventura fantascientifica che fa sognare i piccoli giapponesi, bisognosi come non mai di storie in grado di farli evadere mentalmente dopo la tragedia del secondo conflitto mondiale. Nella narrazione un pianeta chiamato Mamango si sta pericolosamente riavvicinando alla Terra, dopo che si era staccato dal nostro pianeta 5 milioni di anni prima.

Il detective Shunsaku Ban e il ricercatore Kenichi Shikishima decidono di partire in esplora-

Fin da subito, il giovanissimo Tezuka costruisce un cast di personaggi destinati a "interpretare" diversi ruoli nei suoi fumetti. Infatti, alcuni caratteri, come il "baffone" Higeoyaji, diventeranno ricorrenti...

TRILOGIA DI FANTASCIENZA
Qui a sinistra, una tavola e la copertina di *Metropolis* (1949), a destra *Next World* (1951) e, più in basso, *Lost World* (1948): i tre tasselli della "trilogia della fantascienza" di Osamu Tezuka. Su alcuni dei temi narrati, il Maestro iniziò a lavorare fin dalle scuole medie.

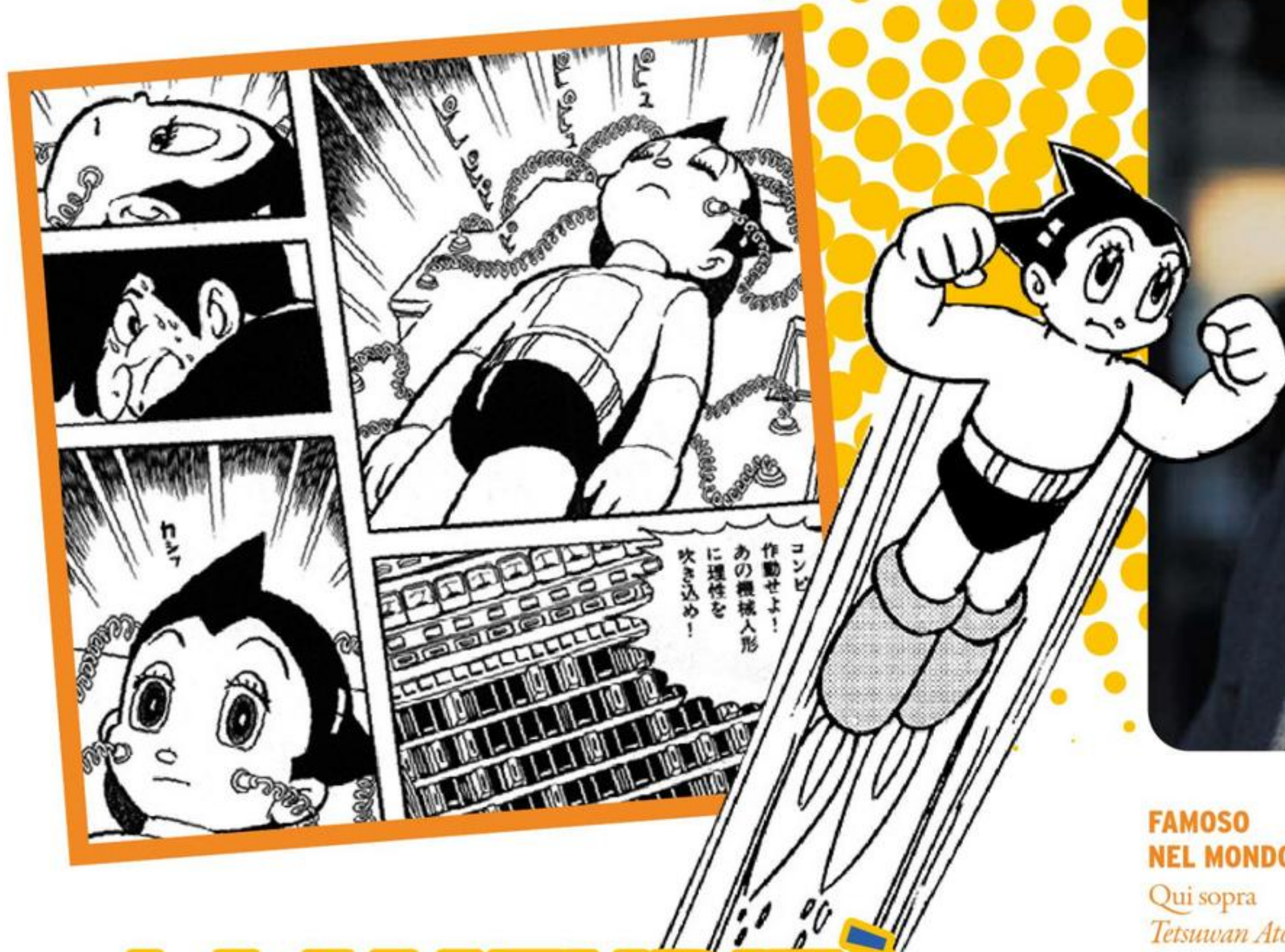
zione, dopo che quest'ultimo ha scoperto che una pietra proveniente da Mamango è capace di fornire un enorme quantitativo di energia. Ciò che troveranno una volta arrivati su questo misterioso pianeta farà rimanere loro, e i lettori, a bocca aperta.

Universo distopico

La trilogia prosegue nel 1949 con *Metropolis*, opera che ha solamente il titolo in comune con il meraviglioso film di Fritz Lang del 1927 dato che, stando alle parole di Tezuka stesso, egli aveva visto la locandina della pellicola e ne era rimasto affascinato, ma non era riuscito a vedere il film. In questo manga, molto avanti coi tempi, ci troviamo catapultati in una enorme città ormai completamente dominata dalla tecnologia e dalla scienza, ma che purtroppo evidenzia in maniera netta le disparità sociali. In questa città si muove Duke Red, un criminale che cerca di attuare un malefico piano di conquista del mondo. Da questo manga verrà poi tratto un film del 2001 che vanta un cast stellare, con la produzione di Toshio Suzuki (Studio Ghibli), la sceneggiatura di Katsuhiro Otomo (*Akira*) e la regia di Rintaro (*Capitan Harlock*).

Infine *Next World*...

Il capitolo finale di questa trilogia è *Next World*, uscito nel 1951, manga che racconta di un futuristico mondo nel quale, a causa degli effetti dei test nucleari ormai compiuti ripetutamente, è nata una nuova razza umanoide dotata di poteri telecinetici chiamata Fumoon. Nel frattempo un'enorme nuvola tossica nera minaccia la terra e i protagonisti dell'opera cercheranno di collaborare con i Fumoon per salvare l'umanità. Questo manga nasce come risposta alla tensione sempre più crescente tra Stati Uniti d'America e Unione Sovietica, che all'epoca si stavano misurando in quella che oggi ricordiamo come "guerra fredda". ►

FAMOSO NEL MONDO
Qui sopra *Tetsuwan Atom*, il nostro *Astro Boy*, probabilmente il personaggio più famoso di Osamu Tezuka a livello internazionale, grazie anche alla sua versione anime.

LA MATURITÀ ARTISTICA

L'anno precedente alla pubblicazione di *Next World*, il 1950, Osamu Tezuka dà alle stampe *Jungle Taitei* (*Kimba il leone bianco*), opera che nel 1965 porterà alla creazione del primo anime seriale a colori giapponese. La storia parla di temi universali, come il rispetto verso la natura e l'egoismo dell'uomo, che tutto fagocita a causa della sua smisurata sete di potere. Protagonista è Leo, leoncino bianco figlio di Panja, il re della giungla africana ucciso da uno spietato cacciatore.

Finalmente Astro Boy

Due anni più tardi arriva il manga destinato a consacrare Osamu Tezuka nell'olimpo dei migliori e più riconosciuti artisti di sempre. Si tratta di Tetsuwan Atom (conosciuto a livello internazionale come *Astro Boy* o *Mighty Atom*). Prima di essere pubblicato regolarmente, a partire dal 1952, l'opera ha una lunga e difficile genesi che finalmente trova la sua forma finale quando inizia la sua corsa sulla rivista «Shonen» dell'editore Kobunsha.

Tetsuwan Atom è un'opera portabandiera del profondo pacifismo dell'autore. Il protagonista, un robottino creato in seguito alla tragedia accorsa al dottor Tenma, che ha perso suo figlio in un incidente automobilistico, incarna dentro di se tutte quelle che sono le possibilità pacifiche e al servizio della giustizia dell'energia atomica.

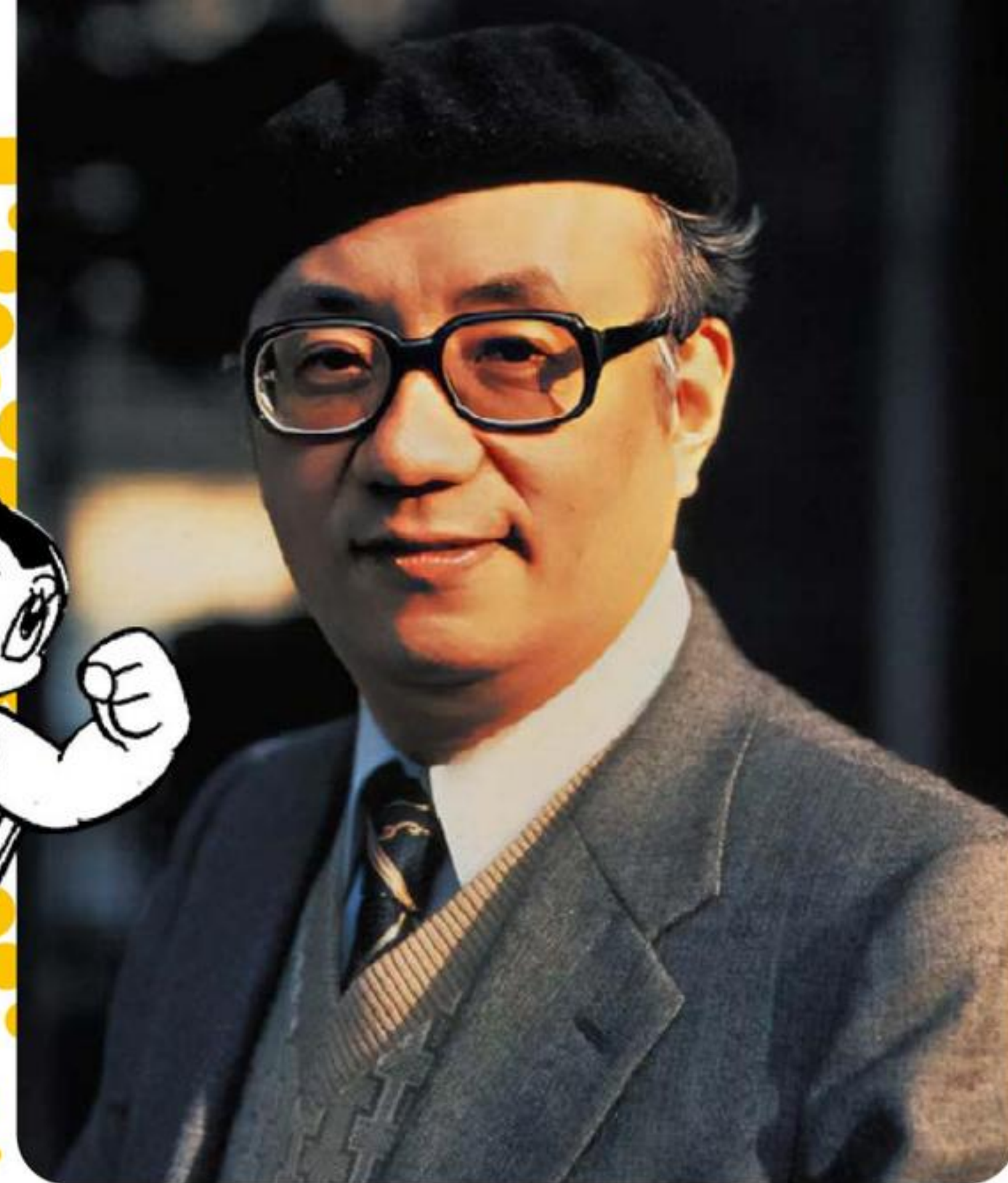
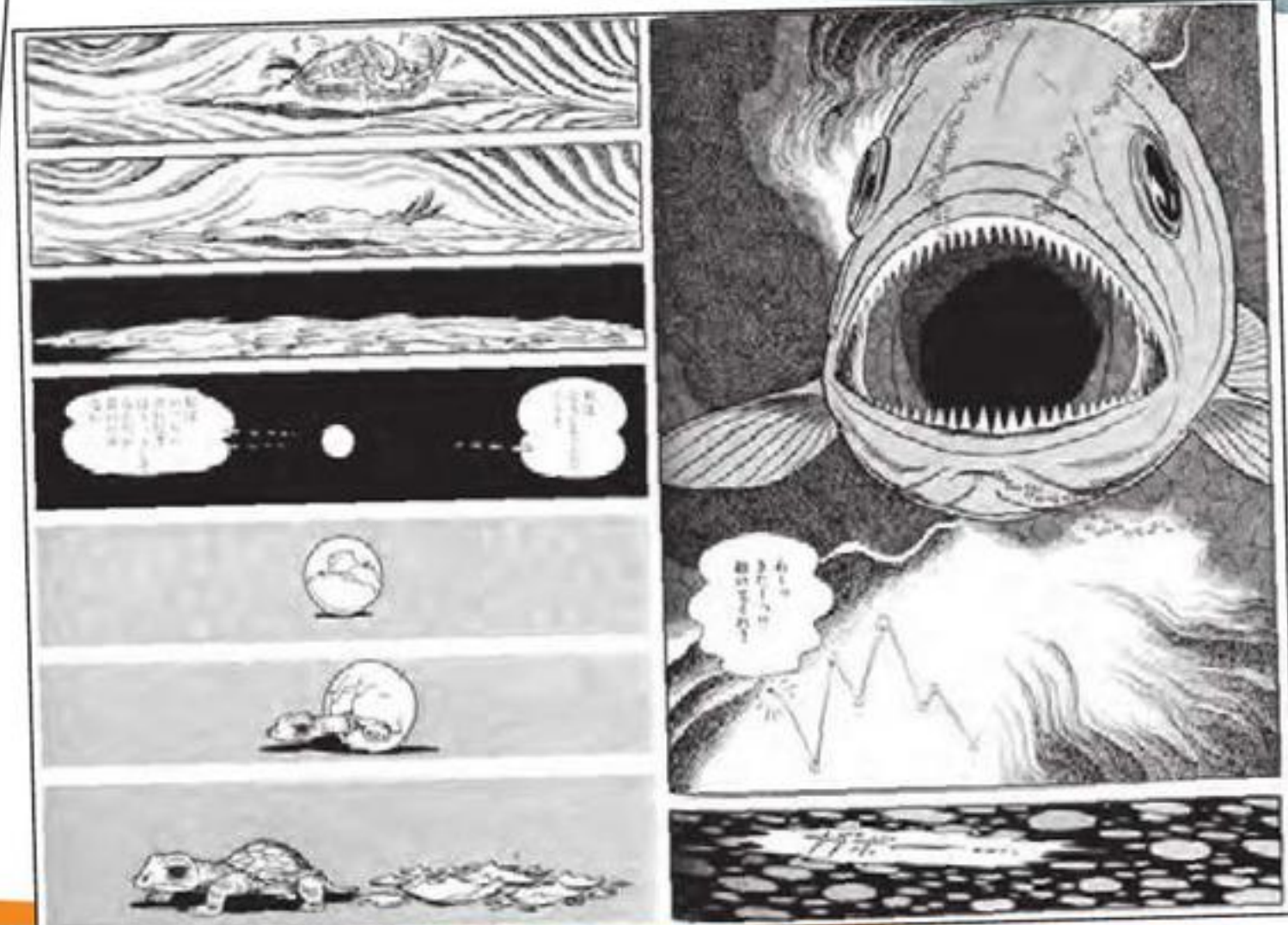
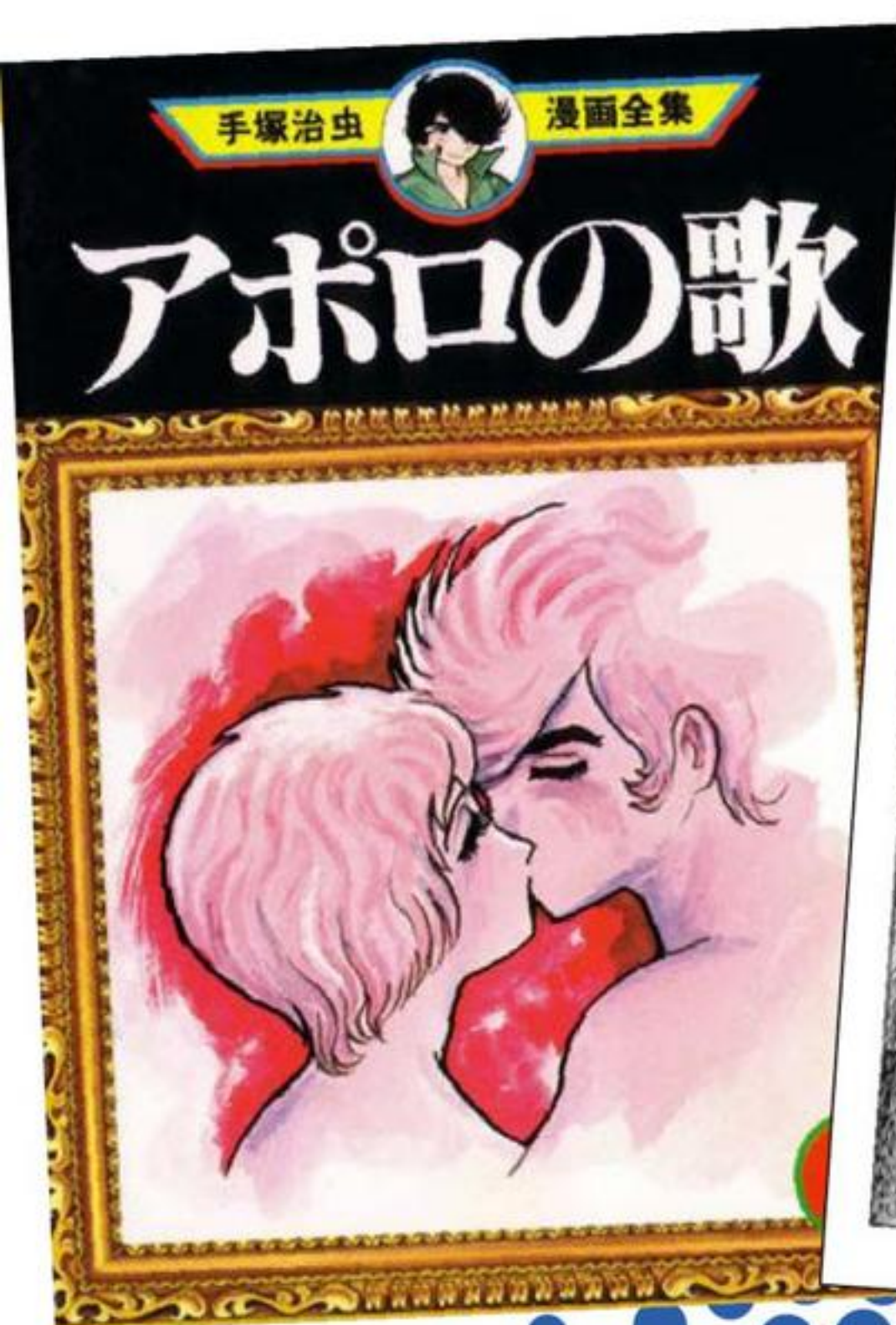
Il primo vero anime seriale

Nei 32 volumi della serie classica, il piccolo ma potentissimo robot farà di tutto per aiutare l'umanità a combattere i più svariati pericoli. L'opera consacrerà definitivamente Osamu Tezuka, prima in Giappone e poi nel resto del mondo, diventando la sua produzione più famosa di sempre e tra i simboli più riconosciuti nel mondo anime e manga. Il successo arriva anche grazie al fatto che, nel 1963, *Tetsuwan Atom* viene adattato in quello che è a tutti gli effetti il primo anime seriale nipponico in bianco e nero, se si esclude la parentesi *Otogi Manga Calendar*, serie didattica che mischiava animazione, live action e fotografia andata in onda dal 1961 al 1964.

È significativo questo approdo nel mondo degli anime di Osamu Tezuka, dato che l'animazione era in realtà il suo obiettivo più grande, tanto che spesso diceva di realizzare manga proprio per avere i fondi necessari a lavorare a progetti animati. In realtà, questo è stato possibile con alterne fortune, dato che nel corso degli anni l'innovazione e la voglia di sperimentazione del maestro Tezuka ha portato le sue produzioni animate a essere spesso in perdita rispetto agli investimenti iniziali, cosa già successa fin dai tempi dell'anime di *Tetsuwan Atom*.

Il nuovo che avanza...

La fama incredibile raggiunta dall'autore viene però minata da

NON SOLO PER BAMBINI
In alto: *Apollo no-uta*; subito sotto: *Kimba il leone bianco*; a destra, dall'alto in basso: *I tre Adolf*, *La fenice* e *Ayako*, tre produzioni dai toni decisamente adulti, ispirate al movimento gekiga, che inizialmente l'aveva messo in crisi rispetto alle sue produzioni precedenti, sempre decisamente per bambini.

***Tetsuwan Atom* è un'opera portabandiera del pacifismo dell'autore. Il robottino protagonista incarna dentro di se tutte le possibilità pacifiche e al servizio della giustizia dell'energia atomica...**

un movimento chiamato gekiga ("immagini drammatiche"), che stava nascendo alla fine degli anni '50. Yoshihiro Tatsumi, capostipite di questa scuola e padre del primo gekiga intitolato *Kuroi Fubuki* ("Tormenta nera"), e tanti altri artisti del suo stesso giro passano dall'essere devoti fan del maestro Tezuka ad acerrimi rivali.

Il mangaka di Takarazuka si sente profondamente minacciato da questa nuova corrente che eleva il manga a qualcosa di dedicato non solo ai più piccoli ma anche agli adulti, e in un primo momento, data la fortissima competitività, questo lo porta a cadere in un profondo esaurimento nervoso. Almeno fin quando non capisce che può volgere la cosa a suo vantaggio, iniziando lui stesso a creare storie dalle tinte più drammatiche e "adulte".

Manga adulti

È anche grazie a questo che a partire dagli anni '70 avremo opere come Apollo no uta ("La canzone di Apollo"), lucida fotografia su una psiche disturbata; *Yakeppachi no Maria* ("Maria e la bambola"), interessante e progressista opera sulla sessualità e le identità di genere; *Ayako*, ritratto senza peli sulla lingua sulla condizione della donna nel Giappone post bellico o ancora *Adolf ni tsugu* ("I tre Adolf"), una delle serie più acclamate dell'autore che mischia la realtà storica del periodo nazista con elementi di fantasia, per restituire uno dei racconti più coinvolgenti di sempre. Senza dimenticare *Hi no Tori* ("La fenice"), capolavoro intimo e al contempo universale, portato avanti per buona parte della carriera, fino al 1988, un anno prima che una morte prematura ci portasse via uno tra i più grandi geni del fumetto e dell'animazione di sempre...

Sailor Moon VS Crystal • Eternal • Cosmos

Sono passati dieci anni dall'inizio del progetto reboot di *Sailor Moon*, che ha donato al pubblico una versione animata fedele al manga originale. Dieci anni che hanno visto la produzione di tre serie e due versioni cinematografiche, l'ultima delle quali, *Cosmos*, è in arrivo su Netflix a fine agosto 2024.

di **MikiMoz Capuano**

Serie iconica, *Sailor Moon* è un cult degli anni '90, e tanto in patria quanto in Italia ha contribuito a rilanciare l'animazione *made in Japan*. Un titolo forte, anche commercialmente, che in poco tempo si è guadagnato milioni di fan anche grazie a una stratificazione narrativa capace di intercettare diversi tipi di pubblico (e non solamente le bambine a cui doveva essere indirizzato il merchandising correlato, quindi).

Sailor Moon, trasmesso per la prima volta nel 1992 (da noi arriverà nel 1995) è stato un ideale spartiacque tra la produzione anni '80 e quella del decennio successivo, attraversandone tutti gli stilemi e i *mood*, a volte anche anticipandoli.

Oggi è uguale al manga

La serie animata e il manga di Naoko Takeuchi (vedi il profilo dell'autrice su «Japan Magazine» n. 4) correvano parallelamente, il primo in televisione e l'altro nelle librerie, eppure in molti casi (e sotto diverse sfumature) le due opere risultavano diverse, pur mantenendo trame e snodi narrativi di fondo, oltre che ovviamente i personaggi e la loro costruzione generale.

È SEMPRE LEI!
Usagi Tsukino o Bunny che dir si voglia, è ormai diventata una vera icona, immediatamente riconoscibile, con i suoi lunghi codini biondi, la sua sbadataggine ma anche lo spirito di sacrificio con cui lotta per far trionfare la pace.

Visti questi precedenti, probabilmente l'unico modo per poter ancora proporre al pubblico una versione animata di *Sailor Moon* era quello di rifare un anime ma garantendo stavolta la massima aderenza al manga: un'operazione fortemente voluta dalla Takeuchi, ma a ben vedere anche l'unica possibile, essendo la serie animata storica un prodotto ormai di culto, amatissimo e replicato ancora oggi.

La forza del passato

Se lo stacco rispetto alla serie animata storica è netto, è pur vero che l'iconicità della stessa detta comunque il suo peso anche sulla moderna *Crystal*, specie nelle scene di trasformazione e degli attacchi speciali. Non può che essere così, e dopotutto quelle sequenze sono necessarie anche in una serie come *Crystal*. Se nell'anime anni '90 la ripetitività di queste sequenze serviva per molteplici motivi (risparmiare preziosi secondi sull'animazione, imprimere le formule con forza martellante, mostrare gadget poi vendibili come giocattolo, rendere riconoscibile lo schema narrativo di ogni episodio settimanale), in *Crystal* se ne sente uguale necessità anche per motivi di ritmo narrativo (nel manga le trasformazioni e i colpi speciali si esauriscono velocemente all'interno di un'unica vignetta, senza alcuna sequenza dettagliata).

Vede così la luce, nel luglio del 2014, il progetto *Pretty Guardian Sailor Moon Crystal*: una serie ONA (*original net anime*, ossia puntate rilasciate sul web) che in 14 episodi copre tutto il primo arco narrativo del manga, quello della battaglia contro il Dark Kingdom e il mistero del passato del Regno Argentato. A questa serie ne segue un'altra, resa disponibile sempre via internet, che si concentra sulla seconda parte del manga, il *Black Moon Arc*.

FOTO DI GRUPPO
Nella serie *Crystal* c'è più di una citazione all'anime storico... ma anche alle immagini delle sigle storiche! Lo spettatore potrà riconoscere facilmente questi omaggi.

Dopo le prime due stagioni, si avverte però un ulteriore bisogno di guardare al passato. La terza parte del reboot, *Infinity*, diventa una normale serie televisiva trasmessa in 13 episodi sul canale Tokyo MX, e il character design cambia decisamente, diventando molto più simile a quello della serie animata storica, ma è con i due film del capitolo *Eternal* e i successivi due del capitolo *Cosmos* che a occuparsi del design dei personaggi torna addirittura Kazuko Tadano: l'artista che aveva ricoperto il ruolo di character designer nell'anime storico. ►

DATE E DATI DEL REBOOT

***Pretty Guardian Sailor Moon Crystal*, parte I e II**
Serie ONA (14 + 12 episodi), rilasciata in Giappone sul web dal luglio 2014 al luglio 2015. Racconta le vicende dei primi due archi narrativi del manga.

Pretty Guardian Sailor Moon Crystal Season III
Serie Tv (13 episodi), trasmessa in Giappone dall'aprile a giugno 2016. Racconta le vicende del terzo arco narrativo del manga.

Pretty Guardian Sailor Moon Eternal – Il film
Lungometraggio in due parti, distribuito nei cinema giapponesi a gennaio e febbraio 2021. Traduce in animazione il quarto arco narrativo del manga.

Pretty Guardian Sailor Moon Cosmos – Il film
Lungometraggio in due parti, distribuito nei cinema giapponesi nel mese di giugno 2023. Traduce in animazione il quinto e ultimo arco narrativo del manga.

INIZIA CRYSTAL
Qui sopra, una delle prime immagini rilasciate per annunciare il progetto *Crystal*. La differenza con la serie storica è evidente, ma l'art è evocativo e restituisce la potenza e le atmosfere magiche e sognanti di *Sailor Moon*.

IN CINQUE ATTI

La struttura dei due diversi prodotti animati (anni '90 e attuale) è bene o male la stessa: il reboot – come detto – segue fedelmente il manga, ma anche la storica serie anime conservava bene o male la sequenza di eventi raccontata dalla Takeuchi nei cinque archi narrativi.

La giovane Usagi (Bunny) acquisisce il potere di trasformarsi in Sailor Moon e le viene affidata la missione di trovare la principessa della Luna; dopo di lei si risvegliano altre guerriere (Mercury, Mars, Jupiter e Venus, quest'ultima già attiva da tempo ma con un'altra identità). I nemici sono alla ricerca del Cristallo d'Argento Illusorio, che è anche l'obiettivo dell'affascinante Tuxedo Mask / Milord, un misterioso uomo in smoking che sembra essere legato a Sailor Moon (ma che inizialmente l'autrice vuol far passare quasi come tenebroso ladro mascherato).

Sconfitto il Dark Kingdom, nella serie *Crystal* assistiamo all'arrivo della misteriosa Chibiusa, una bambina proveniente dal futuro: se nel primo arco narrativo gli avversari erano legati a un antico passato caduto in rovina, nel secondo il clan Black Moon giunge dall'oscuro pianeta Nemesis e dal trentesimo secolo. Ad aiutare le guerriere, stavolta, ci sarà il prezioso intervento di Sailor Pluto.

DIECI ANNI INSIEME
Sopra, da sinistra: Jupiter, Mars, Mercury e Venus. Le compagne di battaglia della protagonista sono sempre presenti, in ogni incarnazione della storia.

Uno stacco netto

La terza stagione presenta uno stacco narrativo più netto (che idealmente si riflette anche nell'idea di cambiare parte degli artisti coinvolti nell'opera animata): i Death Busters si sono insediati in città, aprendo una scuola che in realtà è un covo di magici orrori. Subentrano Sailor Uranus e Neptune; lo scopo è radunare i talismani per scongiurare una catastrofe annunciata da esseri di un'altra dimensione, e come se non bastasse, c'è la falce di Sailor Saturn che grava sul destino di tutto il mondo: se la guerriera della distruzione dovesse svegliarsi, sarà la fine per l'intero pianeta. Conclusosi questo arco, vediamo subito apparire il cavallo alato Pegasus, che rilancia un'ulteriore prosecuzione animata.

DOVE L'HO VISTO?
A sinistra: nel reboot 2014-2023 è possibile scorgere più di una scena che ricalca le immagini che abbiamo imparato a conoscere nel passato, specialmente nelle trasformazioni, nelle presentazioni e negli attacchi.

Due (per due) film

Ma devono passare ben quattro anni prima dell'annuncio di *Eternal*: non una serie ma una coppia di film (che slittano al 2021 a causa della pandemia), con la storia delle guerriere Sailor e Pegasus contro il Dead Moon Circus, guidato dalla perfida Nehellenia. Uno scontro tra due regine che termina con una indimenticabile cerimonia d'incoronazione.

A questo punto mancava da animare solo l'ultima parte della storia, il quinto arco narrativo del manga, che arriva nei cinema giapponesi sempre nella stessa formula di doppio lungometraggio: *Cosmos* racconta la battaglia finale di Sailor Moon e compagne contro la spietata Galaxia, le sue guerriere Sailor e il maligno Chaos. In città arrivano gli ambigui Three Lights, compaiono le Sailor Starlights, spunta fuori la misteriosa Chibi Chibi e infine il cerchio si chiude.

Cinque diversi atti, i medesimi dell'anime anni '90, dove le guerriere affrontavano gli stessi nemici e le stesse situazioni, con alla base delle differenze dettate non solo dalla struttura della serie animata storica, ma anche dall'estro di sceneggiatori e registi. ▶

AL CINEMA IN GIAPPONE
In basso, in questa e nella pagina precedente: due lungometraggi per titolo.
È così che, nel 2021 e nel 2023, la produzione sceglie di proseguire – e terminare – la storia iniziata con *Sailor Moon Crystal*. Solo in Giappone visibili anche nei cinema, nel resto del mondo in streaming su Netflix.

IL BACIO DELLO SCANDALO

È spesso erroneamente riportata come scena censurata da Mediaset quella in cui la misteriosa Sailor Uranus bacia furtivamente Sailor Moon: in realtà, questa sequenza non esiste nella terza serie dell'anime storico (dove in Italia non è stata tagliata nessuna scena, peraltro). Questo perché la serie animata anni '90 non seguiva pedissequamente il fumetto originale, raccontando sfumature diverse della personalità di Uranus (ad esempio, nell'opera della Takeuchi, il personaggio appare anche vestita come fosse un nuovo Tuxedo Mask / Milord, e non come una guerriera Sailor, ricoprendo inizialmente una sorta di doppio ruolo maschile/femminile).

Il bacio in questione lo si può vedere solo nel manga e quindi nella sua trasposizione animata più fedele, ossia il reboot *Crystal* (nello specifico, durante la terza stagione del 2016). In occasione della messa in onda italiana, avvenuta sui canali Rai, tali immagini sono passate sempre senza alcuna censura.

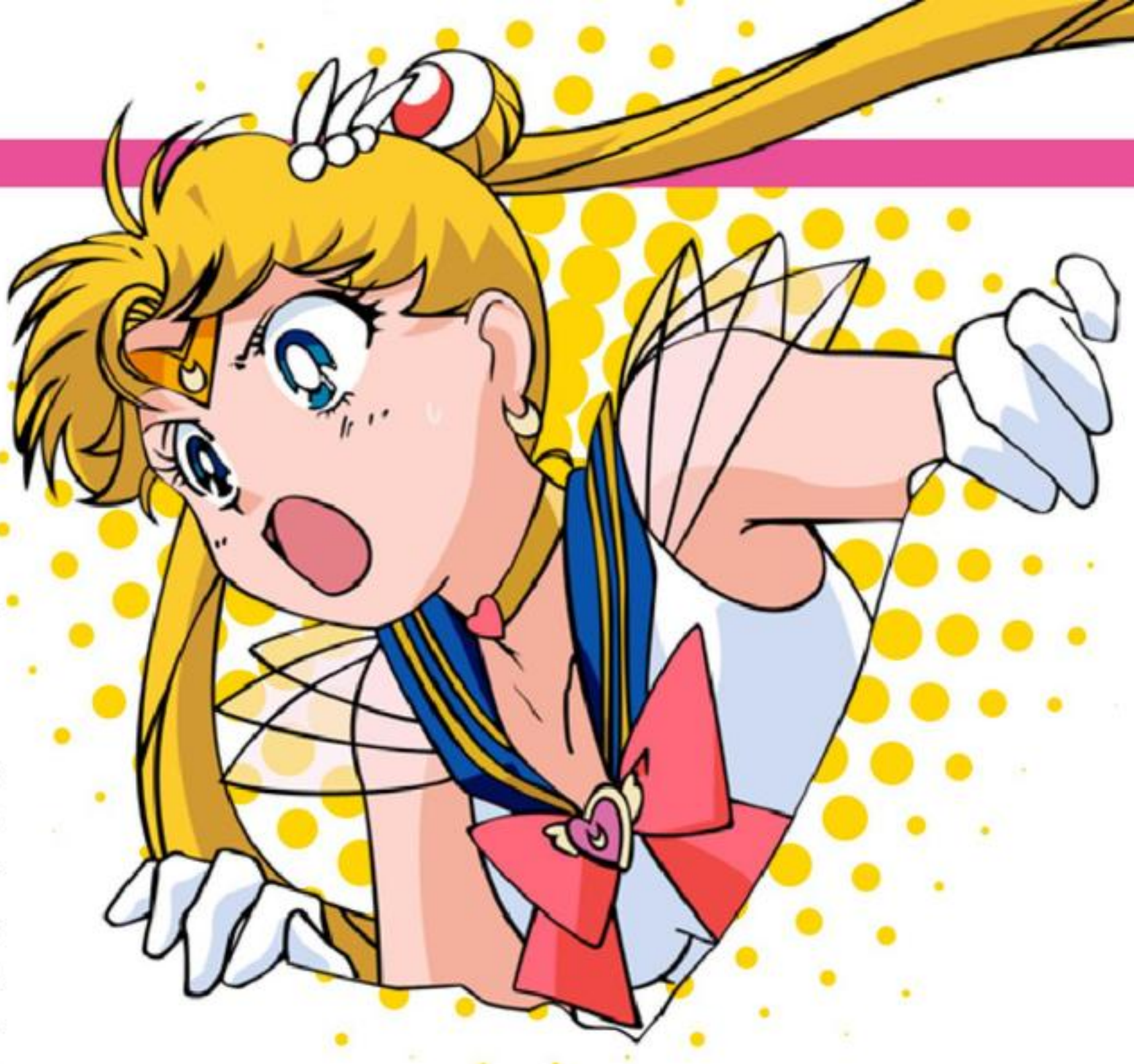
KISS!
Nella serie storica, Uranus non era mai arrivata a tanto, anche se diverse erano le scene dove si divertiva a corteggiare una sprovveduta Usagi, che forse non comprendeva nemmeno fino in fondo la situazione!

LA SERIE STORICA

Quando, negli anni '90, si decise di trasporre in animazione il manga *Bishojo Senshi Sailor Moon*, la Toei apportò diverse modifiche all'opera originale: la storia narrata da Naoko Takeuchi non è infatti ripartita in episodi come l'abbiamo vista in televisione, anzi è uno shojo d'azione la cui trama si dipana spesso in una breve soluzione temporale (motivo per cui gli ultimi due archi narrativi hanno funzionato molto bene sotto forma di doppi lungometraggi, nei progetti *Eternal* e *Cosmos*).

Una narrazione inedita

L'anime storico mantiene i punti cardine raccontati nel lavoro della Takeuchi ma delinea una trama molto più lunga, ricca di situazioni inedite: non si tratta dei soliti riempitivi, perché la serie aveva una propria struttura completamente diversa da quella del manga, ma di una narrazione ex-novo dello stesso.

E così, nell'anime, c'è sempre molto spazio per le co-protagoniste (sebbene tante delle sfumature donate loro dall'autrice originale si perdono, a favore magari di altre situazioni – altrettanto interessanti – che le coinvolgono) e c'è sempre altro spazio per diversi risvolti su cui il manga si soffermava poco (ad esempio i nemici principali, molti dei quali, nel fumetto, non vivono che per poche vignette). Essendo praticamente un'opera che potremmo definire originale e solamente basata sul manga da cui proviene, l'anime storico di *Sailor Moon* si concede digressioni anche artistiche, che ne hanno decretato la fortuna.
Le già promettenti premesse del terzo arco narrativo scritto e disegnato dalla Takeuchi (come visto nella terza stagione di *Crystal*) vengono, nell'anime anni '90, potenziate all'inverosimile: questo grazie alla regia di Kunihiko Ikuhara, che non per nulla finirà poi per dirigere *La Rivoluzione di Utena* (vedi «Japan Magazine» n. 3).

FILM
Negli anni '90 vennero realizzati ben tre lungometraggi di Sailor Moon: *La promessa della rosa*, *Il cristallo del cuore* (tratto da una storia speciale del manga) e *Il buco nero dei sogni*.

Gli artisti coinvolti proveranno a dare la loro lettura delle trame del manga, ora a briglia sciolta ora dovendo dar conto alle esigenze commerciali della Toei, e così per una terza serie capolavoro (da noi *Sailor Moon e il Cri-*

mente il cristallo del cuore, per vedere se contiene un Talismano; lo Specchio dei Sogni, per scorgere la presenza di Pegasus; il Seme di Stella, per trovarne di puri). Tutto questo nel manga (e quindi in *Crystal*, *Eternal* e *Cosmos*) non avviene, e i nemici sono impegnati in attacchi che sembrano fare parte di una battaglia più grande.

Gli stessi avversari, peraltro, hanno modo di essere sviluppati maggiormente nell'anime anni '90, lasciando una traccia indelebile nel cuore dei fan, grazie alle loro storie spesso coinvolgenti (tutti ricordiamo ancora il triste amore di Nina per Nevius, o il rapporto da Zackar e Lord Kaspar, oppure ancora la risoluzione delle vicende delle quattro Sorelle Persecutrici).

stallo del cuore) ve n'è una quarta (*Sailor Moon e il mistero dei sogni*) in cui solo con il senno di poi possiamo intravedere qualcosa di interessante, ma che all'epoca venne giudicata povera e poco incisiva.

Mostri di puntata

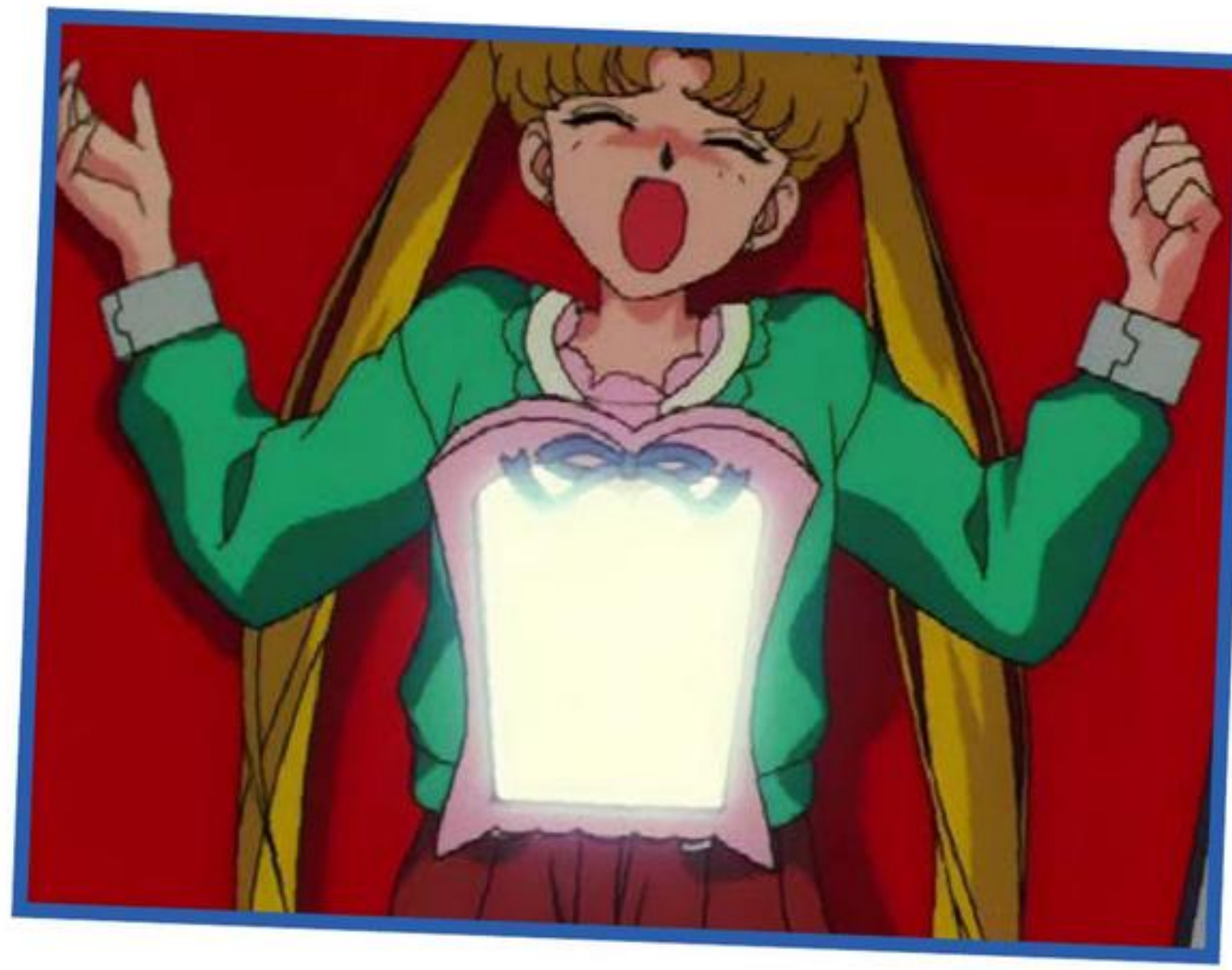
Nel manga, e quindi nella recente trasposizione animata, manca tutta quella serialità che caratterizza l'anime storico: gli animatori Toei dovettero trovare, puntata dopo puntata, un "tema" portante, legato agli attacchi dei nemici. Quindi, nella prima serie, il Dark Kingdom vuole sì l'energia umana, ma lo fa attraverso lo sbocciare di improvvise mode tra la gente, per poi dedicarsi ai singoli possessori dei cristalli; nella seconda serie, il clan Black Moon utilizza simili escamotage per raggiungere i propri scopi.

Dalla terza serie le cose cambiano: ogni episodio propone una vittima designata, una singola persona a cui i cattivi vogliono sottrarre qualcosa (rispettiva-

NEMICI A CACCIA

La serie animata storica, dovendo andare in onda con decine di episodi, aveva una struttura diversa rispetto al manga: spesso i nemici colpivano la vittima di puntata e lo spettatore assisteva alla storia personale della stessa, che si esauriva nell'arco dell'episodio.

Le differenze più grandi

A subire maggiormente delle differenze che però hanno finito per depotenziare parte della serie animata storica sono stati due archi narrativi, il secondo e il quarto. L'intera questione esoterico-ufologica che permeava l'arco di Black Moon è, in *Sailor Moon R - la luna splende*, solo accennata: si perde ogni riferimento ai *crop circles*, ai rapimenti alieni, alla presenza degli stessi "tra di noi", persino alla pratica del *channelling* e ai concetti *new age* come l'alternarsi delle ere astrologiche. ▶

SI COMPLETANO A VICENDA

Sempre la seconda serie, in animazione, aveva aggiunto degli episodi creati appositamente per la Tv: una piccola saga che sembrava quasi riassumere l'essenza stessa di quanto visto nelle precedenti puntate. In questo breve arco narrativo, le guerriere Sailor si ridestavano per combattere due fratelli alieni, a caccia di energia umana utile a non far morire il loro albero della vita. Mimetizzandosi tra gli umani, finivano per fare amicizia con le guerriere in borghese, dovendole poi affrontare volta per volta sul campo di battaglia.

Qualcosa di perde...

Ne Il mistero dei sogni, invece, rispetto alla controparte cartacea (e quindi ai film *Eternal*) viene attuata una semplificazione che non restituisce pienamente la forza di quelle trame: negli anni '90 vennero allontanate dalla serie Uranus, Neptune e Pluto, invece presenti nella storia della Takeuchi; anche il Quartetto Amazzonico è gestito come fosse uno dei tanti nemici (quando invece ha ben diverso peso futuro). Questo si ripercuoterà ovviamente sulla quinta serie anni '90, *Sailor Stars*, che sebbene sia carica di situazioni, non riesce a recuperare alcune cose lasciate da parte.

Dunque, in un certo senso, entrambe le incarnazioni animate hanno senso di esistere, completandosi idealmente a vicenda: la prima è un imprescindibile prodotto dell'animazione giapponese, che ha tracciato un solco importantissimo (anche artistico) definendo un prima e un dopo; la seconda racconta la volontà più pura dell'autrice dell'opera, rispettando l'essenza del *Sailor Moon* versione manga.

Crystal, *Eternal* e *Cosmos* in Italia

Così come la serie storica e il manga, anche il reboot di *Sailor Moon* è arrivato nel nostro Paese. Titolo da sempre legato alla Mediaset, è stato invece acquisito dalla Rai (per le prime tre serie televisive), che lo ha trasmesso tra il 2016 e il 2017 sul canale Rai Gulp, senza tagli. La versione video italiana è quella presa dall'home video giapponese (diverse scene vennero risistemate, perché inizialmente realizzate in modo abbastanza approssimativo); il cast di doppiatori è completamente rinnovato rispetto a quello della serie storica (che era milanese, al contrario di *Crystal* che è stato lavorato a Roma).

L'adattamento italiano, fedele all'originale (a partire dai nomi dei personaggi) ha comunque strizzato l'occhio alla traduzione Mediaset: se già nella versione sottotitolata – in contemporanea internazionale nel 2014 – le formule di trasformazione erano quelle fininvestiane, anche la versione doppiata ha preferito lasciare qualcosa dagli anni '90, forse perché più immediato e di facile presa sul pubblico.

Il finale su Netflix

Il film *Eternal* arriva invece su Netflix, in contemporanea mondiale: essendo la prosecuzione di *Crystal*, la lavorazione italiana sceglie giustamente di confermare il nuovo cast vocale già sentito sulla Rai, sebbene tantissimi fan avrebbero voluto, per l'occasione, ascoltare le voci storiche. Sarebbe stato sicura-

DUE ANIME PER UN QUARTETTO
Il Quartetto Amazzonico (sopra e in alto nella prossima pagina) esordisce come rivale delle Sailor, ma se nella serie storica il suo ruolo si esaurisce presto, nel manga e nel reboot animato le ritroviamo addirittura accanto a Chibiusa nella battaglia finale!

MEGLIO IN HOME VIDEO
In basso: la versione web delle prime due stagioni di *Crystal* presentava disegni dalle proporzioni sbagliate, pose legnose e animazioni tirate via... Difetti corretti per l'edizione home video.

mente bello, ma non in linea con quanto fatto nelle tre stagioni precedenti, creando una differenza "in corsa" che non avrebbe giovato al prodotto preso nella sua interezza. Anche il gran finale, *Cosmos*, è su Netflix da fine agosto 2024, e con questo l'opera è compiuta, anche da noi.

Un lavoro che manca delle trovate registiche particolari, invece molto presenti nell'anime anni '90, ma che si presenta fedele al fumetto e ne restituisce quella forza e alcune cose che nella serie televisiva storica si erano perse.

Quale futuro?

Un brand forte e importante come *Bishojo Senshi Sailor Moon* non può essere certo messo a riposo troppo a lungo: cosa succederà dopo *Cosmos*? Forse verranno animate le parti del manga ancora mancanti, come *L'amante della Principessa Kaguya* (che fu il secondo dei tre film anni '90)? Vedremo, nella nuova forma del reboot, gli episodi speciali? O la storia dedicata a Sailor V? Chissà.

Quel che tanti sperano, in Italia, è un ridoppiaggio fedele della serie animata storica. E forse, in questa epoca dove i sequel vanno così tanto di moda, perché non pensare a una continuazione dell'anime anni '90?

UNA STORIA ETERNA...
Con i film *Cosmos* il reboot è completo... o quasi: perché mancherebbe, ad esempio, la storia speciale *L'amante della principessa Kaguya*, già tradotta in animazione negli anni '90, quando, in realtà, reboot a parte, la serie è terminata. Forse è giusto che tutto si sia concluso così, ma in quanti sperano di vedere nuove storie?

A.A.A.: ANNUNCI CERCASI!

Manda il tuo annuncio, completo di foto in alta definizione di quello che desideri vendere o scambiare all'indirizzo:
fierabambu@japanmagazine.it
Non dimenticare di inserire i tuoi recapiti (decidi tu se mail, telefono, skype, sito web o quel che pensi sia meglio per te).
Ti aspettiamo!

Prima di Amazon, prima di eBay, prima di Temu c'era... la Fiera del Bambù!!!!! Io offro, te cerchi, lui trova. In un mondo che snobbava e sbertucciava la passione per i nostri cartoni, noi creavamo una rete di contatti, di relazioni, e a volte anche di amicizie. Ed eccoci di nuovo qui...
la Fiera del Bambù è tornata!

Gli annunci potrebbero differire da quelli d'origine, e sono qui riportati come esempio di compravendita.
Se siete interessati a qualcuno degli articoli di queste pagine, per disponibilità e prezzo fa fede la fonte originale, raggiungibile inquadrando il QR code.

EDITORIA

IL MITO DI ADE I CAVALIERI DELLO ZODIACO THE LOST CANVAS 1/28

Collezione completa in ottime condizioni.

€ 50,00 + spedizione

THE ARTWORK OF BERSERK LIMITED EDITION - MIURA KENTARO ARTBOOK

Direttamente dal Giappone, un artbook che ricorda il grande Miura, autore indimenticato di *Berserk*.

€ 87,99 + spedizione

ONE PIECE: RED LIMITED EDITION COLLECTOR'S BOX - LUCCA COMICS

Edizione speciale a tiratura limitata, venduta solo in occasione del Lucca Comics and Games.

€ 14,99 + spedizione

MUSICA

LUPIN THE THIRD YUJI OHNO PIANO SCORE BOOK

La musica di Lupin III non è mai stata più romantica.

€ 23,51 + spedizione

TOUCH - 45 GIRI ORIGINALE GIAPPONESE - 7" - ANIME MUSIC

Disco originale dal Giappone con la colonna sonora di uno degli anime più toccanti.

€ 29,00 + spedizione

TV MANGA ANIME HOKUTO NO KEN EP VINYLE RECORD JAPAN ORIGINAL SOUNDTRACK OST OFFICIAL

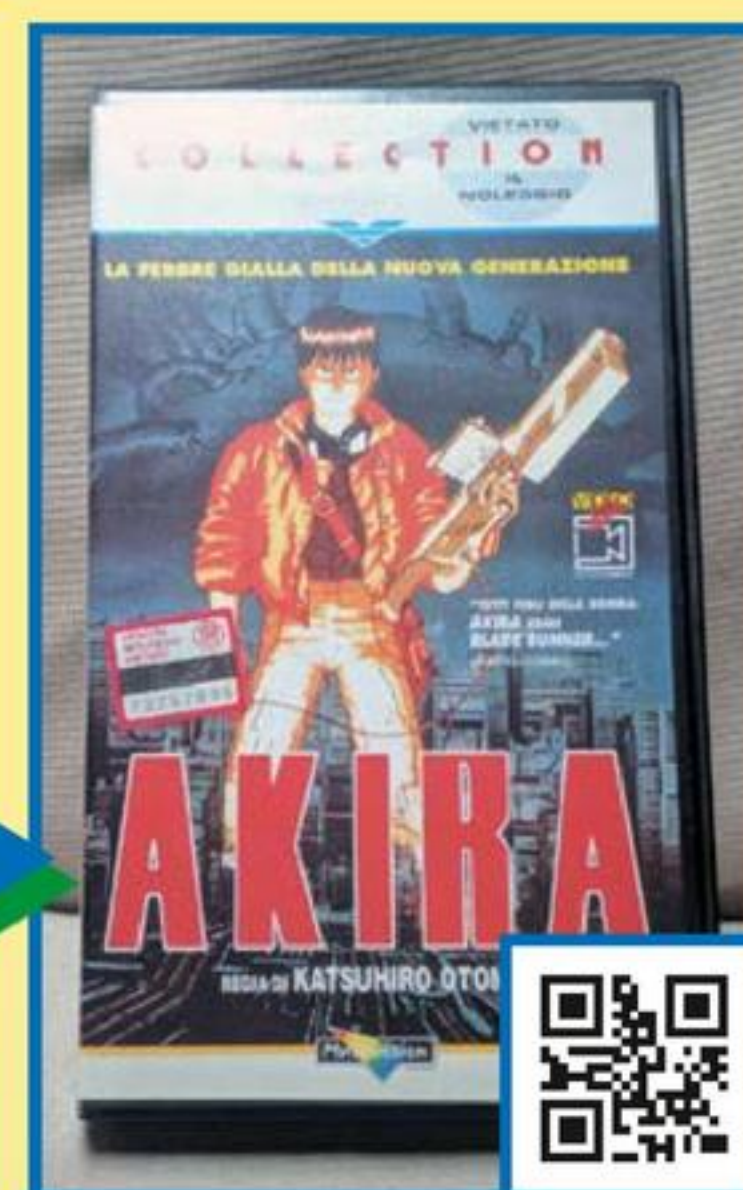
La colonna sonora originale giapponese con le musiche della serie cult.

€ 27,49 + spedizione

AUDIO-VISIVI

AKIRA (ANIME) VHS VINTAGE 1992

Uno dei classici fondamentali per la storia degli anime.

€ 15,00 + spedizione

ANIME GIAPPONESI - 14 VHS - NEORANGA - ORPHEN - SHAMANIC PRINCESS...

Collezione varia, in buono stato.

€ 28,00 + spedizione

NEORANGA LEGACY 1 3 VHS ANIME

Serie completa.

€ 10,00 + spedizione

NEON GENESIS EVANGELION EVA ANIME MANGA SOUNDTRACK COLONNA SONORA OST 3 CD

Arriva la polizia cosmica. Anime poco noto, rarità per collezionisti.

€ 34,00 + spedizione

«Monthly Carol» Un anno vissuto con Creamy e Memole

Creamy Mami e *Memole* sono i due nomi di spicco nella vita breve ma intensa di «Monthly Carol», per gli appassionati solo «Carol», rivista manga rivolta alle "bambine delle elementari". Ebbene sì, in Giappone succede anche questo.

di **Alessandro Bottero**

© Studio Pierrot

Con «Monthly Carol» (d'ora in poi solo «Carol») siamo all'inizio degli anni '80. Ma prima di arrivare nello specifico della rivista è necessario inquadrare il contesto. In quegli anni il mercato manga era sicuramente solido. Le riviste maggiori vendevano stabilmente oltre due milioni di copie a numero («Weekly Shonen Jump» nel 1982 arrivava a 2.55 milioni di copie a numero), e questo faceva sì che il manga prendesse una fetta sicuramente ampia del mercato editoriale. Non era però il fenomeno transculturale che sarebbe diventato dalla seconda metà degli anni '80 fino a tutti gli anni '90, quando, grazie all'apparizione di personaggi e serie come *Dragonball*, *Sailor Moon*, *Slam Dunk* e altre, le vendite in alcuni casi triplicarono e le riviste più seguite superarono i sei milioni di copie vendute. Il contesto quindi era di un settore commerciale che dava suffissazioni, ma che doveva ancora raffinare le sinergie tra manga/anime/merchandise che si sarebbero codificate negli anni successivi.

La parcellizzazione del target

Tutto questo porta a un'ulteriore considerazione: l'estrema parcellizzazione dei prodotti e dei contenuti, realizzati avendo in mente un target specifico e fisso. Le riviste antologiche manga erano pensate, realizzate e proposte per target molto specifici e perfettamente delineati. Non solo riviste (e

IL TOP
Il personaggio simbolo di «Carol» è indubbiamente Creamy Mami. Ecco un frame del trailer tratto da Prime Video.

Copertina di «Carol», aprile 1983

Sempre «Carol», aprile 1983, con in più il gadget del primo numero: adesivi fustellati con i personaggi presenti all'interno

Copertina del volume che raccoglie il serial *Secret Garden*, disegnato da Fumizuki Kyouko e presente sul numero 1 di «Carol»

«Carol», agosto 1983. La modella (la stessa di aprile) e il berretto con le orecchie da Topolino, comunicano un sapore "occidentale"

manga) per ragazzi, e riviste (e manga) per ragazze, ma riviste per fasce di età ben precise, mirate per chi frequentava ben determinati cicli scolastici. La rivista per i ragazzi dai 12 ai 14 anni presentava manga diversi da quelle rivolte a ragazzi dai 16 anni in su. È interessante notare come l'elemento fisso e immodificabile fosse l'età, non il genere. Paradossalmente era possibile trovare manga softcore rivolti a un pubblico adolescenziale (dato anche il differente approccio culturale rispetto al tema della sessualità), perché il genere narrativo X era trattato secondo una grammatica precisa, calibrata e studiata nei minimi dettagli per essere adatta all'età del target.

Pro e contro

Oggi la cosa si è un po' attenuata, e i paletti narrativi usati nelle storie sono più o meno gli stessi sia in Occidente che in Oriente, ma questo elemento rimane presente, soprattutto nei manga cosiddetti horror. In sintesi: il mercato editoriale giapponese era – ed è ancora oggi – attentissimo al target di riferimento delle riviste, e quindi elabora, progetta e realizza riviste per quel target preciso. Questo porta a due conseguenze. Se il prodotto è realizzato bene allora ha un grande successo col target di riferimento. Ma proprio per questo è molto difficile che il successo del prodotto travalichi la barriera dell'età tra i vari target. Per dirla in modo più semplice: un ottimo manga per bambine, perfetto per le lettrici della scuola elementare, venderà benissimo all'interno di quel segmento di pubblico. Ma al di fuori nessuno (o quasi) lo prenderà in considerazione. In Italia questo non succede, per la fame onnivora dei lettori. Ma è tempo di arrivare a «Carol».

La nascita

La Kodansha già aveva una rivista dedicata al pubblico femminile nella fascia di età della scuola elementare/medie inferiori, ossia «Nakayoshi», di cui abbiamo già parlato su JM 2. «Nakayoshi» iniziava ad avere i suoi anni. Nata a dicembre 1954, il pubblico era cresciuto, e lei con lui. Da rivista che abbracciava infanzia e prima adolescenza, ormai si stava concentrando principalmente nel settore femminile delle medie inferiori, lasciando un po' sguarnito il settore 6-10 anni. L'idea che venne ai dirigenti Kodansha fu quella di realizzare una nuova rivista, che si inserisse sulla scia di «Nakayoshi», e che ne fosse in un certo senso il prequel: una rivista rivolta in modo preciso ed esplicito alle bambine della scuola elementare.

Un elemento che sicuramente lavorò a favore della nascita di «Carol», fu il clamore che la notizia dell'arrivo imminente del nuovo anime prodotto dallo studio Pierrot stava suscitando a cavallo tra il 1982 e il 1983. *Creamy Mami, the Magical Angel*, sarebbe andato in onda su Nippon Television a luglio 1983, e le aspettative erano molto alte. Kodansha riesce ad assicurarsi i diritti per realizzare la versione manga di *Creamy Mami*, e – nessuno lo ammeterà mai, ma la sensazione è molto forte – proprio attorno al manga di *Creamy Mami* viene confezionata «Carol», che sarebbe diventata "la rivista di Creamy".

La storia

Il primo numero di «Carol» ha in copertina la data marzo 1983, anche se in effetti uscì ad aprile, quindi di fatto tre mesi prima dell'anime di *Creamy*. Ha avuto vita brevissima per una rivista giapponese, dal marzo/aprile 1983 al luglio 1984, ▶

«Carol», ottobre 1983. Una pagina degli interni

Copertina «Carol», novembre 1983

Copertina «Carol», gennaio 1984

La pubblicità di «Carol» non si rivolgeva tanto alle bambine quanto ai genitori, cercando di convincerli a prendere una rivista che avrebbe tenuto occupate le loro figlie una volta finito i compiti a casa...

UN SOGNO PER I FAN
Uno dei gadget più ricercati dai collezionisti: la pochette di *Creamy Mami*.

ma su questo torneremo dopo. «Carol» è stata a tuti gli effetti una rivista "sorella" di «Nakayoshi», tuttora una delle principali riviste antologiche di manga femminili pubblicata dalla Kodansha. Sulla copertina di «Carol», vicino al titolo trovavamo la frase "Una divertente rivista manga per le bambine della scuola elementare". La Kodansha con questo non si rivolgeva tanto alle bambine, quanto ai genitori, cercando di convincerli a comprare una rivista "divertente" che quindi avrebbe tenuto occupate le figlie dopo aver finito i compiti (cosa che implicitamente voleva dire "Compra «Carol», e avrai un po' di tempo per te, perché le tue bambine saranno occupate a leggerla"), e fatta apposta per la loro età, quindi in un certo senso sicura e priva di messaggi o storie che potessero turbare le piccole lettrici. «Carol» si proponeva come rivista rivolta al pubblico immediatamente precedente a «Nakayoshi», che negli anni '80 ormai si rivolgeva principalmente alle ragazze della scuola media, con un target di età dai 9 ai 13 anni.

I primi mesi di «Carol»

Il lancio nel marzo 1983 funzionò, e «Carol» riuscì a radunare attorno a sé un pubblico sufficiente ad andare avanti. Tra i serial che debuttarono nel numero di aprile 1983, sicuramente i due più importanti erano *Secret Garden*, adattamento di una storia di Frances Hodgson Burnett che raccontava le vicende di un orfanotrofio nell'Inghilterra di epoca tardo vittoriana, disegnata da Fumizuki Kyoko, e *Futari de Cherry*, storia di Mitsuru Miura, lo stesso autore che per un altro editore stava portando avanti il serial Vino di Zucca (pubblicato in Italia da Toshokan). Entrambi i serial furono poi raccolti dalla Kodansha in volumetti, e ad

«Carol», febbraio 1984

«Carol», marzo 1984. Debutta *Memole, dolce Memole*

«Carol», aprile 1984, la rivista compie un anno

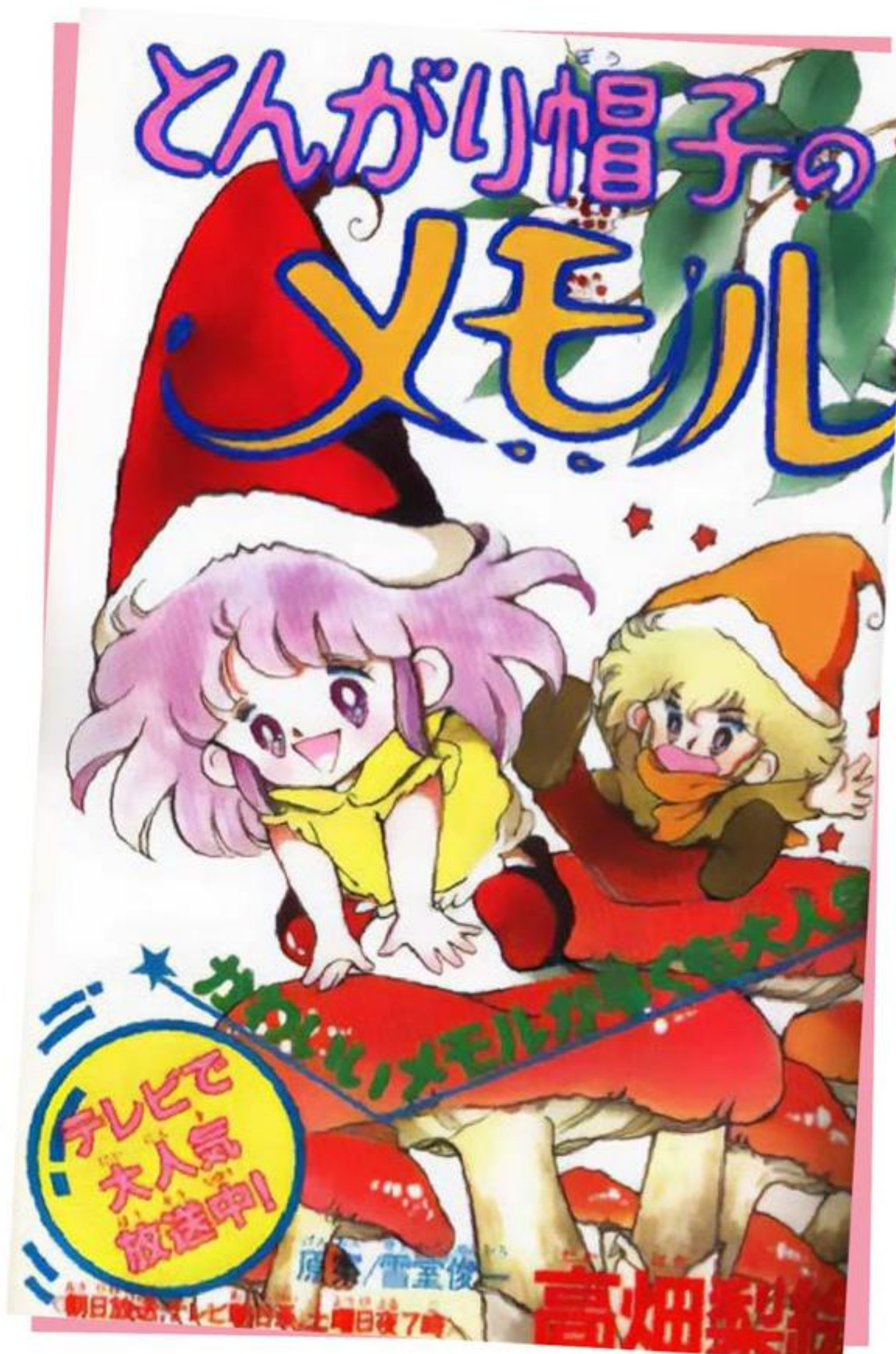
oggi sono inediti in Italia. I primi mesi (aprile-giugno 1983) servirono a «Carol» per assestarsi, farsi conoscere tra le potenziali lettrici, e abituare i genitori alla testata. Poi, da luglio, grazie al lancio di *Creamy Mami* in TV e al suo immediato successo, la situazione migliorò.

Nessuna alternativa

La presenza di *Creamy* come titolo di punta fece sì che le bambine che seguivano affascinate l'anime tutte le settimane, chiedessero anche il manga e quindi la rivista. Il problema però era che nessun altro dei serial presenti su «Carol» suscitava lo stesso affetto. *Creamy* in pratica reggeva da sola la rivista. Nemmeno l'arrivo a marzo 1984 di un altro manga sempre legato a un anime per bambini, *Memole dolce Memole*, cambiò le cose. Memole era sicuramente amata dal pubblico, ma non poteva essere un'alternativa a Creamy. La fine dell'anime si avvicinava sempre più, e il 29 giugno 1984, dopo 52 puntate, in TV passò l'ultima puntata di *Creamy*. A quel punto la Kodansha, avendo concluso anche la pubblicazione del manga di *Creamy*, e ritenendo che nessun altro personaggio avesse la forza per reggere sulle sue spalle la rivista, optò per un taglio netto, e col numero di luglio 1984 «Carol» cessò le pubblicazioni, lasciando incompiuti molti serial, tra cui quello di *Memole*. Era stato un anno intenso, che però aveva dimostrato ancora una volta che puntare tutto su un unico cavallo alla lunga non pagava.

Un modello di "brava ragazza"

«Carol» è stata una rivista *shojo*, intensamente, onestamente e profondamente. Oltretutto *shojo* per bambine, quindi con alcune caratteristiche precise. I personaggi dei serial ▶

TENERISSIMA MEMOLE
Da «Carol», aprile 1984. La pagina promozionale per *Memole, dolce Memole*.

«Carol», maggio 1984

Da «Carol», maggio 1984. Una pagina degli interni a colori

«Carol», giugno 1984, copertina dedicata a *Erica's Hill Story*

vivevano le emozioni in modo infantile, che non vuol dire in modo stupido o in modo superficiale, semplicemente, i sentimenti raffigurati nelle storie sono sinceri, intensi, ma riguardano più amicizia, amore filiale, amore tra fratelli o sorelle, primi innamoramenti, e tutto in modo platonico. Le storie trasmettevano alle bambine il messaggio che la realizzazione della donna è nell'amore, che l'amore è sì importante, ma ancora di più il sapersi inserire nella società nel modo giusto, e che le madri e le mogli sono importanti perché sono il vero cemento che regge la società. La brava ragazza è quella che vive l'amore e gli affetti, preparandosi a essere una brava moglie e una brava madre. Conformismo? Certo, ma senza malizia. Non c'era il tentativo di fare il lavaggio del cervello alle bambine. La Kodansha pubblicava queste storie perché le cose erano così, la società giapponese era sempre stata così, e quindi perché cambiare? «Carol» non era, né aspirava ad essere una rivista di rottura, di controinformazione. Era una rivista di storie ben fatte, ma volutamente ed esplicitamente rassicuranti circa il conformarsi allo status quo, e il cui messaggio più profondo era il rafforzamento dello status quo stesso.

Tipicamente shojo

Tra i 22 serial apparsi dall'aprile 1983 al luglio 1984 possiamo individuarne alcuni degni di essere ricordati. Messi da parte i due pesi massimi *Creamy Mami* e *Memole dolce Memole*, che meriterebbero un articolo a testa, e avendo già citato *Secret Garden* e *Futari de Cherry*, ecco gli altri titoli da ricercare. Iniziamo con *Viva! Akane-Chan*, serial presente in tutti i numeri, di Kimiko Uehara, all'epoca nome di primo piano nel mondo shojo. Piccolo particolare curioso: in quegli anni Kimiko Uehara si firmava ancora col nome Kumiko Uehara, e lo cambierà in Kimiko all'inizio degli anni '90. Altro serial interessante è *Erica's Hill Story* di Chieko Hara, in originale *Erika no oka no monogatari*. È la storia di due gemelle che vivono in una zona ai piedi delle Alpi svizzere. Vita scolastica, primi amori, design dei personaggi tipicamente shojo. Chieko Hara inizia a lavorare nel 1976, e assieme a Ryoko Ikeda è considerata una delle autrici che ha contribuito di più alla diffusione del genere shojo.

SI LEGGE E SI... GIOCA
Da «Carol», luglio 1984. Pagina con adesivi fustellati dei personaggi, un must per gli appassionati di tutto il mondo.

Molte sue storie sono apparse in Italia nei primi anni '80 su «Il Giornalino di Candy Candy».

Ultimo titolo da segnalare è *Candy Romance*, di Ito Kako, uscito in sole tre puntate, da novembre 1983 a gennaio 1984. Questo miniserial ha avuto una curiosa storia editoriale in Italia. È appar-

Copertina «Carol», luglio 1984.
È l'ultimo numero e ancora una volta *Erica's Hill Story* è in copertina

Le due gemelle protagoniste del serial *Erica's Hill Story*

Le serie trasmettevano il messaggio che le madri e le mogli sono importanti perché sono il vero cemento che regge la società. Conformismo? Certo, ma senza malizia

so sul mensile «Magic Girl» col titolo *Tre cuori per Rosy*. «Magic Girl» era un mensile pubblicato dalla casa editrice Mattel, durato 41 numeri tra il 1987 e il 1991, e *Tre Cuori per Rosy* apparve dal numero 38 (giugno 1991) fino al numero 41 (settembre 1991). Dopo queste quattro puntate, ricolorate per l'occasione, *Tre cuori per Rosy* rimase interrotto. Un altro elemento curioso di *Tre cuori per Rosy* è chi sia il vero autore. Secondo quanto scritto nelle note di presentazione della storia su «Magic Girl», Ito Kako sarebbe lo pseudonimo di Murata Kazuko, mangaka che aveva esordito professionalmente nel 1979, e forse all'epoca non voleva legarsi al genere shojo.

E questo è tutto. «Carol» ci ha lasciati dopo soli 16 numeri. Ha avuto una vita intensa, ci ha lasciato alcune storie interessanti e sicuramente due grandi classici del genere shojo, un classico per preadolescenti con la dolce *Memole*, e un superclassicone che ancora oggi affascina i lettori, *Creamy Mami*. Grazie, «Carol»!

I FUMETTI PIÙ AMATI
Quattro volumetti originali giapponesi dei manga più apprezzati dal pubblico di «Carol»; da sinistra: *Secret Garden*, *Erica's Hill*, *Creamy Mami* e *Viva! Akane-Chan*.

Giuliano
con la voce di
Pietro Ubaldi

Andrea
Luca Lecchi

Anacleto Marrabbio
Salvatore Landolina

Nonno Sam
Sante Calogero

Licia
Cristina D'Avena

Mirko
Pasquale Finicelli

Love me Licia

Episodio 5

Il sogno di Mirko

Nell'episodio precedente

Andrea, ancora turbato, non dice a Licia che Mirko la aspetta in sala prove, e nemmeno Satomi la informa! Risultato: i due innamorati non riescono a incontrarsi o sentirsi. E mille dubbi li opprimono...

Manuela
Elisabetta Odino

Tony
Giovanni Colombo

Steve
Marco Bellavia

Matt
Manuel De Peppe

Satomi
Sebastian Harrison

Marika
Emanuela Pacotto

Love me Licia su licenza RTI
Adattamento per JM Vincenzo Perrone & Viola Zorzi • grafica: Andrea Climinti (8x8 S.r.l.)

LOVE me LICIA

IL SONNO DI MIRKO È MOLTO AGITATO...
NO LICIA, NON FUGGIRE... NON FUGGIRE!

NO!

ERA UN SOGNO... PER FORTUNA ERA SOLTANTO UN BRUTTO SOGNO!

MA CHE ORE SONO?...

LE QUATTRO E MEZZA...!!! PERCHÉ NON RIESCO A DORMIRE?
Komet

PERCHÉ LICIA NON È VENUTA ALLE PROVE IERI?
ORA LE TELEFONO, DEVO SAPERE!

LO SO CHE È TARDISSIMO, MA... NON CE LA FACCIO PIÙ!

SPERIAMO CHE MARRABBIO NON SI SVEGLI.

IL TELEFONO SQUILLA, MA NESSUNO RISPONDE...
DRI-DRIIIIIIINNNNN!!!

MA PERCHÉ Licia NON RISPONDE?

"SU, DAI LICIA! RISPONDI! VOGLIO SENTIRE LA TUA VOCE!"

UN MOMENTO, ARRIVO! ...MA CHI È A QUEST'ORA? SPERIAMO NON SIA SUCCESSO NIENTE AD ANDREA! UN ATTIMO! VENGO, VENGOAAAAAAAHHHH!!!

AAAAAAAAHHHH!

...E IL TELEFONO NON SQUILLA PIÙ!

QUALCHE ORA DOPO...
IO VADO, CIAO MIRKO!
ASPETTA ANDREA.
CHE SONNO, E CHE FAME!

DEVO ANDARE ALL'UNIVERSITÀ, FINISCO DI BERE IL CAFFÈ E POI TI ACCOMPAGNO IO ALL'ASILO. MA PRIMA PASSIAMO DAL MAMBO.
MA...

DEVO DIRE A LICIA DI VENIRE DOPO CENA IN SALA PROVE E SAPERE PERCHÉ IERI NON SI È FATTA VEDERE.
Ahi! QUI FINISCE MALE!

MA IO FACCIO TARDI!
TRANQUILLO! C'È TEMPO.

MA LICIA A QUEST'ORA HA SEMPRE TANTO DA FARE.
COME MAI TI FAI TUTTI QUESTI SCRUPOLI?
MARRABBIO BRONTOLA SE LICIA NON L'AIUTA.
SÌ, LO SO, MA IO DEVO PARLARLE LO STESSO. ANDIAMO, SE NO FACCIAMO TARDI DAVVERO.

OH, NO! ADESSO MIRKO SCOPRIRÀ CHE IERI NON HO DETTO A LICIA DI PASSARE ALLE PROVE!

AL MAMBO...
UUUUHH
CHE DOLORE...
CIAO ZIO
Marrabbio!

BUONGIORNO... MARRABBIO! MA... COSA È SUCCESSO?

SE SEI VENUTO PER LICIA HAI FATTO LA STRADA PER NIENTE! È ANDATA IN FARMACIA A COMPRARMI I CACHET!
COME MAI? CHE COSA HAI FATTO ALLA TESTA?

È DALLE QUATTRO E MEZZA CHE HO MAL DI TESTA!
AHIAIAI!
TI SEI FATTO MALE ZIO?

MALE? ALTRO CHE MALE,
MALISSIMO!
SONO QUASI IN COMA!

COME?
COMA!
COME COMA?
COMA, COMA!

DOPO UN LUNGO VOLO SONO ATTERRATO IN FONDO ALLE SCALE A TESTA IN GIÙ.

TUTTO PER COLPA DI UN INCOSCIENTE CHE HA TELEFONATO AL MAMBO NEL BEL MEZZO DELLA NOTTE! MA SI PUÒ? ALLE QUATTRO E MEZZA DEL MATTINO!

HO UN BERNOCCOLO CHE SEMBRA LA CUPOLA DI SAN PIETRO!
ECCO CHE BEL REGALO CHE MI HANNO FATTO QUESTA NOTTE!

OH! CHISSÀ CHE MALE!
EH SÌ! MA SE BECCO CHI MI HA FATTO QUELLA TELEFONATA... LO RIDUCO IN POLPETTE!

EHM... FORSE È QUALCUNO CHE HA SBAGLIATO NUMERO...

MH, NO, NO! SO IO CHI È STATO!
&$!#%

STA PER ARRIVARE IL GIUDIZIO UNIVERSALE!

SOLO UNA donna TELEFONA ALLE QUATTRO E MEZZO DEL MATTINO SENZA CURARSI DI QUELLI CHE DORMONO... E PRESTO SCOPRIRÒ CHI È!
MEGLIO TAGLIARE LA CORDA PRIMA DI FARE QUALCHE GAFFE!!

BEH, MARRABBIO, NOI ANDIAMO ALTRIMENTI FACCIAMO TARDI...

PORTATEMI CON VOI! QUI C'È ARIA DI BURRASCA!

CIAO ANDREUCCIO, QUANDO ESCI DALL'ASILO VIENI QUI, CHE TI PREPARO LE POLPETTE!
CIAO!
CIAO ZIO!

E ANCHE LE FETTINE PANATE!

GIULIANO, VIENI QUI, C'È UNA POLPETTA GROSSA ANCHE PER TE!
MIAO! ARRIVO!

AH! LA CARNE È DEBOLE! E I PECCATI DI GOLA SONO LA MIA SPECIALITÀ!

LOVE me LICIA

POCO DOPO ARRIVA LICIA, MA NON SOLO LEI.

Marika! VENIVI DA ME?
SÌ, LICIA. PERCHÉ NON TI SEI FATTA VEDERE IERI POMERIGGIO? C'ERANO TUTTI IN SALA PROVE!

MA ALLORA... MIRKO NON ERA ALL'UNIVERSITÀ!

MI DISPIACE, NON SONO POTUTA VENIRE... AL MAMBO C'ERA TANTO DA FARE...

MA POTEVI TELEFONARE ALMENO! PER COLPA TUA MIRKO HA PASSATO UNA GIORNATA INFERNALE!
HAI RAGIONE... SCUSA.

MA... CHE HAI LICIA? C'È QUALCOSA CHE NON VA?
SONO PREOCCUPATA PER PAPÀ...

È CADUTO PER LE SCALE STANOTTE.
E SI È FATTO MALE?

UN GROSSO BERNOCCOLO, MA TU LO CONOSCI BENE, CONTINUA A LAMENTARSI, E ALLORA SONO CORSA A PRENDERGLI DEGLI ANTIDOLORIFICI.

LICIA! COSA STAI A FARE LÌ FUORI? SBRIGATI!! NON PERDERE TEMPO A CHIACCHIERARE! HOUN FORTISSIMO MAL DI TESTA!!
SONO QUI PAPÀ! ECCOMI!

VAI DA TUO PADRE ORA, MA MI RACCOMANDO NON SPARIRE! SE NON POSSIAMO VEDERCI TELEFONAMI.
D'ACCORDO, GRAZIE MARIKA!

LICIAAAA!! VIENI QUIIII!
NON TI DÀ TREGUA!
UFF... È MEGLIO CHE VADA, CIAO MARIKA...

STO MALEEEEE!
STO ARRIVANDO, UN MOMENTO!

LA GIORNATA SI PROSPETTA MOLTO LUNGA...
NON SONO RIUSCITO A VEDERE LICIA NEANCHE STAMATTINA. MI MANCA TANTISSIMO!

CIAO MIRKO!
CIAO SATOMI...
A CHE ORA HAI LEZIONE?
FRA DIECI MINUTI.

MI SEMBRI UN PO' GIÙ DI CORDA, QUALCOSA NON VA?
NO, NIENTE DI CHE.
SICURO? HAI UNA faccia...

È DAL RITORNO DALL'AMERICA CHE NON RIESCO A PARLARE CON LICIA. E STANOTTE HO FATTO UN INCUBO... HO UN BRUTTO PRESENTIMENTO.
CHE COSA HAI SOGNATO?

"CHE MI LASCIAVO CON LICIA! GIOCAVAMO VICINO A UN LAGHETTO, ERAVAMO FELICI... POI LEI HA LASCIATO LA MIA MANO E SE N'È ANDATA. IO SONO RIMASTO SOLO A GUARDARLA MENTRE SI ALLONTANAVA... MI SONO SVEGLIATO, ERANO LE QUATTRO E MEZZA! NON HO RESISTITO, DOVEVO SENTIRLA E LE HO TELEFONATO".

ALLE QUATTRO E MEZZA?? SEI MATTO? E MARRABBIO?
SI È PRECIPITATO DALLE SCALE ED È CADUTO!

CASPITA! SI È FATTO MALE?
NIENTE DI GRAVE, UN BERNOCCOLO, UN PO' DI MAL DI TESTA... E TANTA RABBIA PER ESSERE STATO SVEGLIATO SENZA SAPERE CHI È IL COLPEVOLE.

PENSI CHE ABBIA DEI SOSPETTI?
PER FORTUNA È CONVINTO CHE SIA UNA DONNA!

"POCO FA SONO PASSATO AL MAMBO E QUANDO L'HO VISTO CONCIATO IN QUEL MODO, NON HO LASCIATO IL MESSAGGIO PER LICIA E ADESSO NON SO COME FARE PER RINTRACCIARLA".

NON PREOCCUPARTI, TELEFONO IO A LICIA, COSA DEVO DIRLE?
DILLE DI PASSARE DOPO CENA IN SALA PROVE, MA STAVOLTA NON DEVE MANCARE ASSOLUTAMENTE. GRAZIE SATOMI, SEI UN VERO AMICO!
UNIVERSITÀ STATALE

VADO, ALTRIMENTI FACCIO TARDI, CIAO!
CIAO!

È ANCHE COLPA MIA SE LICIA NON È VENUTA IN SALA PROVE IERI POMERIGGIO. HO FATTO MALE A NON LASCIARLE IL MESSAGGIO DI MIRKO. NON SO, MA DAVANTI A MARRABBIO SONO PIÙ A DISAGIO CHE DURANTE GLI ESAMI...

LOVE me LICIA

ALL'ASILO, ANDREA È SILENZIOSO...
HAI VISTO, ANDREA, CHE BELLO IL MIO PONTE? PERCHÉ NON NE FAI UNO UGUALE AL MIO?

SONO TANTO CONTENTA DEL MIO OROLOGIO, SAI? È UGUALE AL TUO! ME L'HA REGALATO SATOMI, TI PIACE?

SAI COME POSSIAMO CHIAMARLI? GLI orologi di fidanzamento!

MA PIANTALA! OROLOGI GUASTAFESTE, ECCO COME LI DOBBIAMO CHIAMARE!

CHE SUCCEDE QUI?
ANDREA MI HA STRILLATO!
ANDREA, PERCHÉ HAI URLATO A ELISA? SONO DUE GIORNI CHE SEI NERVOSO, PERCHÉ FAI COSÌ? ADESSO CHIEDI SCUSA E COMPORTATI BENE...

SCUSA ELISA...

ANDREA È SEMPRE STATO UN BAMBINO BUONO E AFFETTUOSO... CHISSÀ COME MAI SI COMPORTA IN QUESTO MODO...

SATOMI MANTIENE LA PROMESSA...
CIAO LICIA, SONO SATOMI. MIRKO MI HA CHIESTO DI DIRTI CHE TI ASPETTA IN SALA PROVE DOPO CENA.
VA BENE, GRAZIE, VERRÒ SENZ'ALTRO!

COME STA TUO PADRE?
ORA STA BENE, GLI È PASSATO ANCHE IL MAL DI TESTA.
SEI PIÙ TRANQUILLA?

ADESSO SÌ, GRAZIE. CI VEDIAMO DOPO, E GRAZIE ANCORA DEL MESSAGGIO, CIAO!
CIAO!

PERCHÉ MIRKO MI HA FATTO TELEFONARE DA SATOMI? E POI IERI NON ERA ALL'UNIVERSITÀ, MA IN SALA PROVE... UFF, MA CHE STA SUCCEDENDO?

ANCHE SATOMI È IN PENSIERO...
LICIA MI È SEMBRATA STRANA, COME SE NON FOSSE CONTENTA DEL MESSAGGIO DI MIRKO.
FORSE DAVVERO C'È QUALCOSA CHE NON VA...
?!?

...PER NON PARLARE DI MIRKO!
HO UNA BRUTTA SENSAZIONE... QUESTO POSTO MI RICORDA L'INCUBO... E SE IL SOGNO SI AVVERASSE???
...NON LO POTREI SOPPORTARE! COSA SAREBBE LA MIA VITA SENZA LICIA?

Love me Licia

IN SERATA, IN SALA PROVE, LA STANCHEZZA E LA TENSIONE SI FANNO SENTIRE.
CHE FATICA RAGAZZI! C'È UN PASSAGGIO CHE NON RIESCO PROPRIO A FARE!

L'HO NOTATO! DOBBIAMO PROVARE ANCORA IL SECONDO PEZZO E PER ORA SOLO SATOMI È RIUSCITO A ESEGUIRLO PERFETTAMENTE...

ECCOLI CHE RITORNANO DALLA PAUSA, Bibì & Bibò!

SIETE PRONTI? RIPRENDIAMO?
SIAMO QUI PER QUESTO!
FORZA ALLORA!

QUESTA VOLTA LE PROVE VANNO ALLA GRANDE!
Broken heart, ti penso sempre sogno di te, ma perché...

OTTIMO RAGAZZI, BEN FATTO! FACCIAMO UNA PAUSA!
GUARDA SATOMI, C'È MARIKA!

CIAO AMORE MIO!
CIAO AMORE, COME SONO ANDATE LE PROVE?
BENE!

SENTI, È TANTO CHE NON VEDI LICIA?
L'HO INCONTRATA STAMATTINA AL MAMBO.
E COME TI È SEMBRATA?
UN PO' STRANA... SOVRAPPENSIERO... PERCHÉ?

QUANDO LE HO TELEFONATO PER DARLE UN MESSAGGIO DI MIRKO NON SEMBRAVA CONTENTA, COME SE LA COSA NON LA INTERESSASSE.
E CHE LE HAI DETTO?

DI VENIRE QUI DOPO CENA.
PENSI CHE VERRÀ?
LEI HA DETTO DI SÌ...

HO TANTA PAURA... SE LICIA NON VIENE STASERA, TEMO CHE NON LA VEDRÒ MAI PIÙ!

LOVE me LICIA

QUANTI PENSIERI...
CHISSÀ PERCHÉ MIRKO NON MI HA VOLUTO CHIAMARE...

COSA CI STA SUCCEDENDO? PERCHÉ NON POSSIAMO COMPORTARCI COME TUTTE LE ALTRE COPPIE? COME SATOMI E MARIKA...

...E QUANTI RICORDI!
QUANTE LETTERE MI SPEDIVA... FINALMENTE IL PERIODO DELLA LONTANANZA È FINITO.

NON POTRÒ MAI SEPARARMI DA LORO, SONO UNA PARTE DI ME, DELLA MIA STESSA VITA...

SONO TUTTI I PENSIERI DI MIRKO...

MA COSA CI TROVERÀ IN QUELLO LÀ?
GUARDATEMI BENE, MICETTE... Non sono meglio io?
(CONTINUA!)

Takeru, il nemico leale di Jeeg

di Fabrizio Ponciroli

Nel corso della lunga guerra con l'Impero Yamatai, Jeeg Robot d'Acciaio deve fronteggiare tantissimi mostri Haniwa. Nell'episodio 19 dell'anime, dal titolo "Il cavaliere senza macchia e senza paura", Hiroshi deve fronteggiare un avversario diverso da tutti. Si tratta di Takeru, valoroso guerriero dell'Impero Yamatai.

Risvegliato dalla regina Himika, Takeru, inizialmente, non è affatto convinto di tornare a combattere: "Mia regina, io sono stanco di guerre e di sangue. Perdona. Nel mio cuore sento che è preferibile tornare accanto alla mia sposa Miatsu". Ecco, appunto, Miatsu. Durante la puntata, viene svelata la tragica storia d'amore tra il valoroso Takeru e la bella Miatsu. I due si amavano alla follia ma, mentre Takeru era lontano per difendere l'Impero Yamatai, la bella Miatsu è morta prematuramente, lasciando un vuoto incolmabile in Takeru. Alla vista di Miwa (praticamente la copia di Miatsu), Takeru, ormai trasformato in un mostro Haniwa dalla regina Himika, riscopre antichi sentimenti sopiti dal tempo. La regina Himika promette a Takeru la vita eterna al fianco di Miwa ma solo se sconfiggerà Jeeg Robot. Il duello è leale ma complicatissimo per Hiroshi che riesce ad avere la meglio solo grazie al raggio protonico.

Il finale è strappalacrime con Takeru che, prima di morire, si rivolge così a Miwa: "Ti devo molto perché grazie a te ho rivisto vivere la mia dolce sposa", sono queste le toccanti ultime parole di Takeru. Per noi uno degli episodi più commoventi dell'anime.

SENTIMENTI, NON SOLO BATTAGLIE
Dall'alto in basso: Takeru, il più valoroso guerriero dell'impero Yamatai; A seguire Jeeg in grande difficoltà contro il mostro Haniwa Takeru; Takeru rivede l'amata Miatsu in Miwa; la morte di Miatsu, il grande e indimenticabile amore di Takeru.

Cosplay e social
PERCHÉ TANTO ODIO?

Nel 2020 il Covid e i lockdown spingono a uno spostamento delle performance cosplay dalle manifestazioni live ai video su "TikTok". Il movimento si aggiorna e sbarca in grande sui social... ma in parte sbanda.

Griffith da Berserk

di **Alessandro Bottero**

Il mondo del Cosplay in Italia attualmente è in fortissima ebollizione, con un rilancio in grande stile da Nord a Sud. Ce lo potevamo aspettare? Forse, ma non del tutto. Del resto, anche se nessuno ha molta voglia di ripensarci, abbiamo avuto una pandemia. Nel 2020 il lockdown portò a uno vera e propria rivoluzione delle performance cosplay. Da marzo 2020 fino alla primavera 2021 in Italia non si tenne quasi nessuna fiera di fumetti, perché vedersi in tanti in un posto era proibito. Così si passò, in modo obbligato (per legge), dal "momento live" a quello che potremmo chiamare "momento TikTok".

Tutti amici tranne i nemici

Nella tribù nazionale cosplay è emersa una generazione che ha velocemente imparato a gestire i nuovi strumenti di socializzazione online. La cosa ha permesso al movimento in generale di continuare a crescere, ma ha portato con sé anche una conseguenza negativa che dovrebbe essere sotto gli occhi di tutti: l'uso indiscriminato e selvaggio dei social ha inaugurato la stagione delle *shitstorm* come arma di distruzione dell'avversario.

Aumentare lo spazio social del mondo Cosplay ha aumentato anche lo spazio a disposizione di chi usa gli stessi social per attaccare rivali o avversari. Gelosie personali, attacchi a presunti traditori della purezza cosplay, ferocia nel difendere la propria "zona" di influenza, ha fatto sì che – come ci diceva un noto cosplayer nel corso di Cassino Fantastica 2022 – il mondo Cosplay abbia raggiunto livelli di tossicità davvero esasperati. Ma perché tutto questo?

Divisi dalla stessa passione

Una analisi spietata che non fa sconti a nessuno potrebbe essere che quando in un campo della creatività entrano i soldi (e nel mondo Cosplay i soldi stanno iniziando ad entrare) le ami-

cizie e i legami stretti in nome di una comune passione, svaniscono come un cremino al sole di Dubai, e la nuova regola diventa *mors tua, vita mea*. Ma sulla commercializzazione del mondo Cosplay parleremo nelle prossime puntate.

Per adesso basti dire, per chiudere questo nostro piccolo excursus storico sul Cosplay, che l'universo Cosplay e attualmente davanti a un bivio: resterà una libera espressione della creatività individuale, senza legami con il mercato, o si tramuterà in una forma di intrattenimento, regolata e diretta dalle leggi del mercato? Certo, quando i concorsi Cosplay inizieranno ad assegnare premi in denaro (non 20 euro, ma qualche centinaia o addirittura migliaia), allora avremo varcato il punto di non ritorno. Ci siamo vicini? Molto, forse troppo. Forse ci siamo quasi. E quando (non se, ma quando) succederà, un'altra libera espressione della creatività avrà chinato il capo al soldo. Ma è inutile crucciarsi. Oggi siamo qui, e finché sarà possibile ritemprarci con le vostre lettere e le vostre foto lo faremo più che volentieri.

"Sono una vostra fan fin da bambina e sono felicissima che siate tornati in edicola! Vi mando le mie foto di Deedlit, dalla mia serie preferita degli anni '80, *Record of Lodoss War*, cronache della guerra di Lodoss"

Record of Lodoss War

Spedite da
Fiorella – fiorlalyla_cos – Cernusco

Hiroshi Shiba sempre nel cuore

Spedita da
Pietro Magoga

"Ciao Redazione! Ecco un personaggio che mi è stato sempre a cuore, il protagonista di *Jeeg Robot d'Acciaio*, Hiroshi Shiba sotto forma di Cyborg potenziato. Durante i cosplay-contest sono sempre accompagnato dalla voce di Sua Maestà Romano Malaspina, che ha interpretato sia Actarus che Hiroshi Shiba nelle versioni storiche"

I vostri cosplay!

Come ogni mese ormai non finite di stupire, per la voglia di condividere con noi le vostre foto, la vostra creatività. Arrivano da ogni parte d'Italia, e il sogno sarebbe una puntata di questa rubrica interamente dedicata a voi, e ai vostri Cosplay, uno più bello dell'altro. Abbiamo bisogno di bellezza. Abbiamo bisogno di fantasia. Abbiamo bisogno di esuberante creatività. Non deludeteci. Donateci la vostra.

Spedite le vostre foto all'indirizzo:
cosplay@japanmagazine.it

Ogni mese il meglio degli anime che puoi vedere in TV e streaming

Cosmo e Luke, che gestiscono la community "Latte e Cartoni" e si occupano di animazione, collezionismo e Giappone, ci aggiornano sulle novità.

Addio ai cartoni di Italia 1?

L'estate è il periodo dell'anno dove solitamente gli ascolti televisivi calano, e ciò vale anche per il contenitore mattutino dei cartoni di Italia 1. Solitamente in estate la Mediaset, nonostante il calo, ha sempre continuato a programmare i cartoni posticipando la fascia oraria di un'ora, ma per quest'anno le cose sono andate diversamente: è stato deciso di rimuovere completamente la fascia mattutina per trasmettere l'ennesima replica di un telefilm. Gli unici superstiti sono i cartoni dei *Looney Tunes* del sabato. La domanda è: gli anime verranno ripristinati in autunno oppure dovremo dire addio per sempre a queste trasmissioni?

Anniversari italiani

Compie 30 anni la trasmissione italiana di *Sonic* (agosto 1994, Italia 1), sono 20 invece gli anni per *Holly & Benji Forever* (dal 1 agosto 2004, Italia1) e *Beyblade G-Revolution* (dal 30 agosto 2004, Italia 1).

STREAMING

Amazon Prime Video

★ *Naruto Shippuden: L'origine del Ninshu: le due anime Indra e Ashura, Saga di Naruto e Sasuke, Nostalgic days, La vera leggenda di Sasuke, Shikamaru: una nuvala alla deriva del silenzio e Il villaggio della foglia il giorno delle nozze.*

Netflix

★ *Arrivare a te – From Me to You: Kimi ni Todoke*: a causa dei suoi capelli neri, il sorriso sinistro e la presenza silenziosa, Sawako viene spesso associata alla protagonista di un horror. Dietro questo aspetto spaventoso, però, si nasconde una ragazza molto timida in cerca di amicizia...

★ *The rising of the shield hero*, 2ª stagion. Naofumi Iwatani legge molti fumetti fantasy. Un giorno si trova improvvisamente evocato in un universo parallelo e scopre di essere uno dei quattro eroi in possesso delle armi leggendarie...

★ *Rising Impact*, 2ª parte. Gawain si innamora del golf, e dopo il consenso di suo nonno parte per Tokyo con la sua misteriosa mentore per imparare tutto ciò che c'è da sapere su come diventare un buon golfista (dal 6 agosto).

★ *Pretty Guardian Sailor Moon Cosmos - il film.* Le guerriere Sailor devono affrontare Sailor Galaxia; in aiuto arrivano le Sailor Starlights. Il film è composto da due parti (dal 22 agosto).

★ *Terminator Zero* (29 agosto). Malcolm Lee dovrà misurarsi con i problemi etici collegati alla creazione di un'Intelligenza Artificiale...

Crunchyroll

★ Tantissimi i titoli con i sottotitoli italiani aggiunti o in arrivo a breve per questa estate 2024, fra i vari segnaliamo: *My Hero Academia* stagione 7, *Mahou Tsukai Pretty Cure!*, *Go! Princess Pretty Cure*, *The Elusive Samurai*, *A Journey Through Another World: Raising Kids While Adventuring*, *Narenare - Cheer for You! -*, *No Longer Allowed in Another World*, *The Strongest Magician in the Demon Lord's Army was a Human*, *Twilight Out of Focus*, *Why Does Nobody Remember Me in This World?*, *CARDFIGHT!! VANGUARD Divinez* stagione 2.

Anime Generation (canale tematico di Prime Video)

★ *Oshi no Ko*: la serie segue un medico che, prima di aiutare una idol di nome Ai Hoshino a partorire i suoi due gemelli in totale segretezza, viene ucciso da un fan squilibrato, ma potrà reincarnarsi...

★ *One Piece*, 2ª serie (nuovi episodi ogni settimana, doppiaggio italiano): la Going Merry supera la Reverse Mountain e viene inghiottita per intero da una balena di nome Lovoon...

★ *2.5 Dimensional Seduction* (episodi settimanali): Okumura è un ragazzo ossessionato da un personaggio fittizio di nome Lilliel, finché un giorno incontrerà una ragazza vera di nome Ririsa...

★ *Suicide Squad Isekai* (episodi settimanali): dalla violenta Gotham la "Suicide Squad" viene mandata in un mondo fantasy connesso con il nostro da un portale...

★ *Ramen Akaneko* (episodi settimanali): Tamako trova lavoro in un ristorante di ramen... gestito da gatti. Il lavoro non è come si aspettava.

★ *Kinnikuman Perfect Origin Arc*: nuovo progetto animato per festeggiare il quarantennale di Kinnikuman, che adatta il "Perfect Origin Arc" del manga.

I MIGLIORI APPUNTAMENTI IN TV

Italia 2

- *Lupin III*, ogni martedì sera un film diverso, ore 21.25.
- *One Piece* (Saga di Dressrosa), ogni sabato e domenica dalla ore 12.55, cinque episodi consecutivi.
- *Le avventure di Lupin III*, dal lunedì al venerdì dalle ore 15.55, tre episodi consecutivi.
- *Dragon Ball Super*, ore 17.25, tre episodi consecutivi. Maratona di repliche ogni weekend dalle ore 14.35.

Boing

- *Orizzonti Pokèmon: la serie*, ore 16.50.
- *Doraemon:* dalle ore 15.20.
- *Captain Tsubasa*: dalle ore 21.45 (due episodi).

Super!

- *Miraculous - Le Storie di Ladybug e Chat Noir*, dalle ore 15.00 (due episodi consecutivi). Repliche delle prime 5 stagioni a rotazione.

Rai Yoyo

- *Hello Kitty Super Style!*: ore 8.20 e 19.10.

Iunior TV

- *Bem il mostro umano*, ore 9.30, 13.30 e 21.30 (dall'8 agosto).
- *Gundam*, ore 10.00, 14.00 e 22.00 (dal 7 agosto).
- *G.T.O.*, ore 10.30, 14.30 e 22.30.
- *Mechander Robo*, ore 7, 15, 20, 23.
- *Inuyasha*, ore 9.00, 13.00 e 21.00.

Supersix

- *Bem il mostro umano*, ore 7.00 e 17.30 (dal 7 agosto).
- *Full Metal Panic*, ore 8.00 e 18.30.
- *Gundam*, ore 7.30 e 18.00 (dal 6 agosto).
- *Inuyasha*, ore 6.30 e 17.00 (fino al 4 settembre).
- *G.T.O.*, ore 8.00 e 18.30 (dal 9 settembre).

Pluto TV

Pluto Tv Anime: canale tematico che trasmette a rotazione le serie di *Inazuma Eleven*, *Dofus*, *Monster Hunter Stories - Ride On* e *Dofus - I tesori di Kerubim*.

ASCOLTI

Nella top 5 degli anime più seguiti nella sezione "Made in Japan" dell'app Mediaset Infinity si riconferma anche questo mese al primo posto *Dragon Ball*, stavolta con la serie *Super* (in onda anche su Italia 2); al secondo posto *Captain Tsubasa* (in onda anche su Boing), al terzo posto *Le avventure di Lupin III* (in onda anche su Italia 2); al quarto posto *City Hunter* e al quinto posto *Il Tulipano nero*, disponibile per intero solo sulla piattaforma.

SE TE LI SEI PERSI...

Su Netflix sono disponibili *Black Clover* 3ª stagione, *One Punch Man* 2ª stagione, *Baki Hanma VS Kengan Ashura*. Prime Video propone invece *Naruto Shippuden* (stagioni 7 e 8), *Dragon Ball Z* (saga di Majinbu 2ª parte), *Doraemon - Il film*, *Ultraman Rising - Il film*, *Demon Slayer - Il treno Mugen, il film*, *Hunter x Hunter Phantom Rouge*, *Hunter x Hunter The last mission* e *My Hero Academia: World Heroes' Mission Rising Impact* 1° stagione.

Cosmo e Luke vi aspettano sui loro social. Per trovarli, basta inquadrare il QR code!

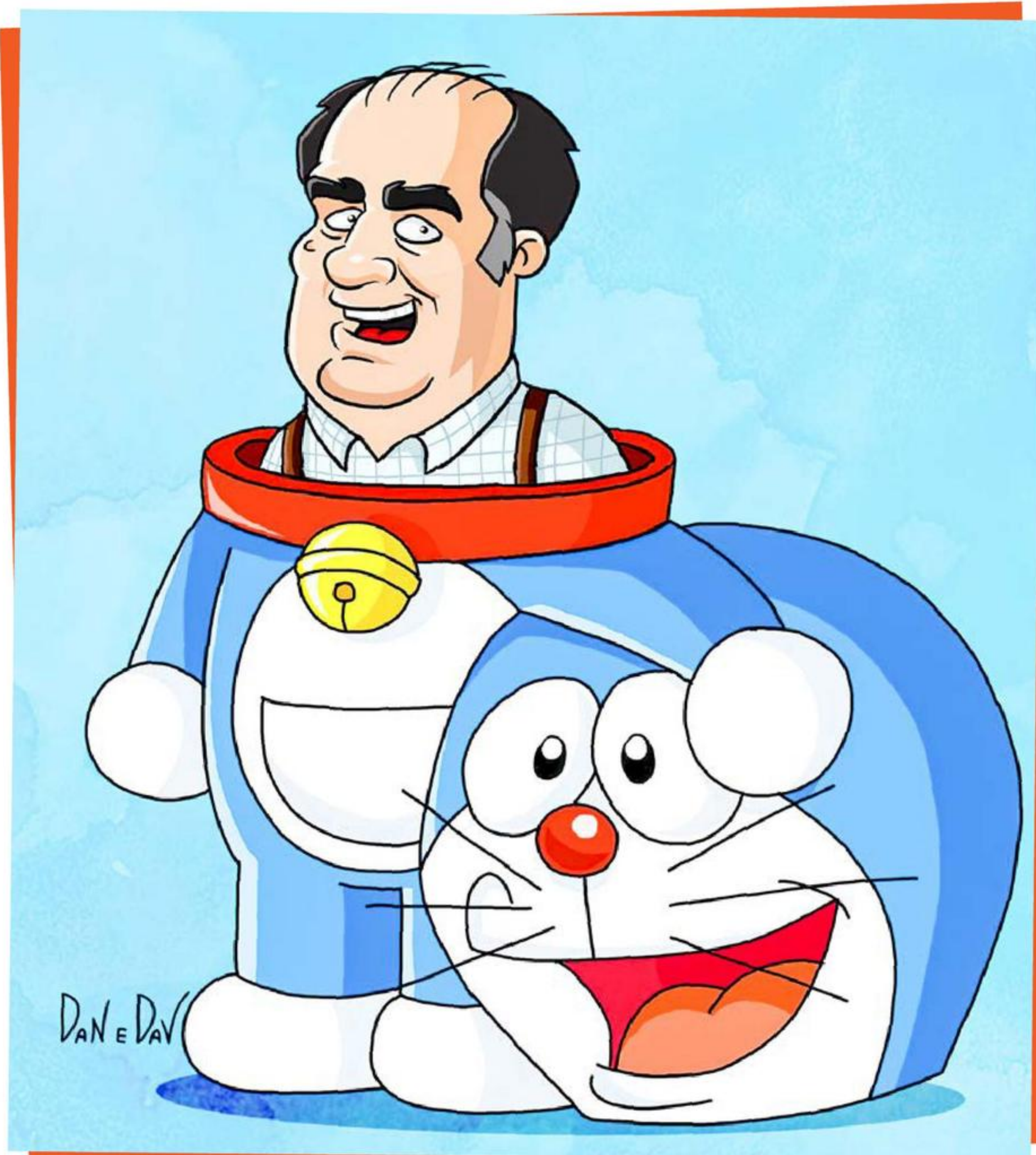
SECONDA PARTE

PIETRO UBALDI
RIDENDO E SCHERZANDO...

Ritorniamo in compagnia di Pietro Ubaldi, che ha ancora da raccontarci una miriade di aneddoti ed episodi sulla sua lunga e multiforme carriera.

intervista di
Emmanuel Grossi

AMATO DAI FAN
Ubaldi-Doraemon visto da Dan e Dav, che abbiamo avuto il piacere di pubblicare anche come cosplayer; nelle prossime pagine i disegni del piccolo Gaetano, che orà sarà cresciuo (dalla collezione privata dell'artista).

JAPAN MAGAZINE: Ci siamo lasciati, nel numero precedente di «Japan Magazine», menzionando *Ciao Ciao* e Paola Tovaglia. Oltre che come doppiatore di cartoni animati, tu sei entrato nel cuore di milioni di bambini come voce di Four e in un secondo momento di Uan...
PIETRO UBALDI: Il primo pupazzo è stato una vera scoperta! Esisteva già da qualche anno *Bim Bum Bam*, che era nato a Roma con Bonolis e poi era arrivato a Milano con Licia Colò e successivamente Manuela Blanchard/Beillard, quando decisero di fare una trasmissione anche su Retequattro, *Ciao Ciao*, con il pupazzo Four, l'orsacchiotto. Il primo anno lo doppiava Giancarlo Muratori, la voce originale di Uan, però per lui rimaneva difficile seguire entrambi, gli richiedeva troppo tempo, così ha chiesto a me se volevo farlo. Io erano già due o tre anni che doppiavo i cartoni.
In *Bim Bum Bam* il nucleo forte erano Bonolis e Muratori: loro scrivevano un soggetto, un'idea, ma proprio due o tre righe, poi avrebbero potuto improvvisare all'infinito, bisognava abbatterli per farli smettere. Quando ho cominciato con Four, Alessandra Valeri Manera mi ha detto: "Vuoi fare così anche tu?". Le ho risposto: "Guarda, io non ho lo stesso tipo di rapporto con le persone qui intorno, per cui preferisco avere un autore che sa fare il suo mestiere". Dopodiché è vero che si tratta sempre di un canovaccio, perché non hai il tempo di costruire le cose come in teatro...
Bonolis e Muratori amavano fare i dispetti, le battute cattive e abbastanza pesanti. Ci davano dentro e a molta gente piacevano per quello. *Ciao Ciao* era più pacioso, perché lo sono io di natura, ma comunque con la voglia di giocare e sbeffeggiare. Aveva anche un diverso target di pubblico.

J.M.: In che senso?

P.U.: C'era un presunto target di riferimento, anche se non si è mai capito bene quale fosse, perché poi dipendeva da come andavano le cose. L'idea che mi sono fatto è che *Bim Bum Bam* fosse pensato per i più piccoli ma in realtà venisse visto dai più grandi.

Ciao Ciao era più tranquillo anche perché, finché siamo stati in due, io ero la parte maschile e le co-conduttrici erano tutte donne "per benino": Giorgia Passeri è sempre stata abbastanza "signora", Debora Magnaghi aveva un bel caratterino ma non era ancora esplosa e Paola Tovaglia aveva un'aria molto dolce...

PAZZI PUPAZZI
Nel cuore dei fan, la voce di Pietro Ubaldi è indissolubilmente legata anche ad alcuni dei pupazzi più amati della nostra infanzia, come Uan e Four. Per non parlare del gatto Giuliano!

J.M.: Un tuo ricordo di Paola?

P.U.: Abbiamo lavorato tanto insieme! Grande collega, grande compagna, con un bel carattere e capacità notevolissime. L'ho conosciuta in tutti i ruoli, perché facevamo più o meno le stesse cose. Anche lei cantava le sigle dei cartoni animati, perché aveva una bella voce. La regina delle sigle era Cristina D'Avena, ma noi intervenivamo spesso: non eravamo i protagonisti della canzone, ma tutte le parti femminili che non fossero la D'Avena le faceva Paola, e io tutte le maschili e le caratterizzazioni. Abbiamo lavorato con tanti maestri, a partire da Giordano Bruno Martelli, come ti raccontavo l'altra volta a proposito dei *Muppet Babies*...

J.M.: Qualche altro ricordo delle sigle che hai inciso e dei rispettivi maestri?

P.U.: Alessandra era legata allo Zecchino d'Oro ed era proprio affezionata a Giordano Bruno Martelli. E molto poco a suo figlio Augusto, che col padre non andava granché d'accordo. Anche Augusto non aveva tanta simpatia per Alessandra: ricordo che una volta Giorgia Passeri e io dovevamo registrare una sigla di *Ciao Ciao*, arriva il testo scritto da Alessandra, Augusto lo prende in mano e... non ti dico come ha commentato.

I primi tempi registravamo sempre alla Mondial Sound, uno studio dietro via Tortona, dalle parti di Porta Genova, qui a Milano. Era la sala d'incisione per eccellenza: sia Giordano Bruno sia Augusto andavano sempre lì (poi i maestri che sono arrivati dopo avevano ognuno degli amici con gli studi e ci toccava spostarci, sempre in posti assurdi...). Il proprietario della Mondial Sound era un signore piccoletto simpaticissimo, Tonino Paolillo (mi pare che Augusto fosse suo socio): quando qualcosa non funzionava diventava una iena, perché si sentiva responsabile nei confronti della Fininvest, e tirava certe bestemmie... che diventavano ancora più assurde perché aveva la erre moscia. Il tutto dimenticandosi di avere di fianco la Valeri Manera, che magari lavorava a maglia mentre assisteva alla registrazione. Figurati, morigerata com'era! Infatti lì per lì faceva finta di niente, poi ha finito per cambiare studio... ▶

PIETRO UBALDI

MILANO COMICS&GAMES

12 MAGGIO

MALPENSAFIERE (BUSTO ARSIZIO)

FIERE DEL FUMETTO

FIEREDELFUMETTO.IT

Dopo è arrivato Ninni Carucci, è arrivato Enzo Draghi che io già conoscevo perché avevo lavorato con lui per una pubblicità quando collaborava con Franco Godi... Non credo che la Signora andasse troppo d'accordo con Draghi, perché anche lui aveva un carattere forte e tendeva a imporsi, mentre chi decideva, chi aveva l'ultima parola era sempre Alessandra... Invece con Massimiliano Pani non mi pare di aver lavorato, perché le sue sigle venivano registrate a Lugano e non ricordo di esserci mai andato...

J.M.: Il musicista con cui ti sei potuto sbizzarrire maggiormente è stato però Franco Fasano...

P.U.: Anche Franco era tutto "precisino"... Bravissimo a scrivere canzoni, con un grande senso del ritmo e della melodia. In realtà quelle sigle avrebbe potuto interpretarsele tutte da solo, perché ha una voce e una presenza scenica straordinarie! Quando andavamo a registrare non sapevamo mai cosa avremmo cantato, così mi buttavo sul divertimento: le sigle sono sempre state per me un gioco, per cui rompevo i maroni, ogni tanto infilavo nella registrazione delle cose che mi venivano in mente... E Franco ha imparato subito che era meglio non dirmi "Fai così, fai cosà" ma "Fai quello che vuoi". Infatti ci siamo divertiti tantissimo!

"Le sigle per me sono sempre state un gioco, ogni tanto infilavo nella registrazione delle cose che mi venivano in mente... e Franco Fasano ha capito subito che era meglio lasciarmi libero. Infatti ci siamo divertiti tantissimo!"

DORAEMON

J.M.: Quando c'eri tu a registrare si divertivano anche I Piccoli Cantori di Milano...

P.U.: Sì, perché erano bambini, anche loro erano vessati dalle ore passate in studio... Ho lavorato a lungo con Laura Marcora, la loro direttrice, altra persona – giustamente – precisissima: avendo io cantato in qualche coro amatoriale, ricordo che la difficoltà maggiore sta nell'andare tutti insieme e con le dinamiche giuste... Ma io alla dinamica non badavo mai, facevo di testa mia e giocavo sempre.

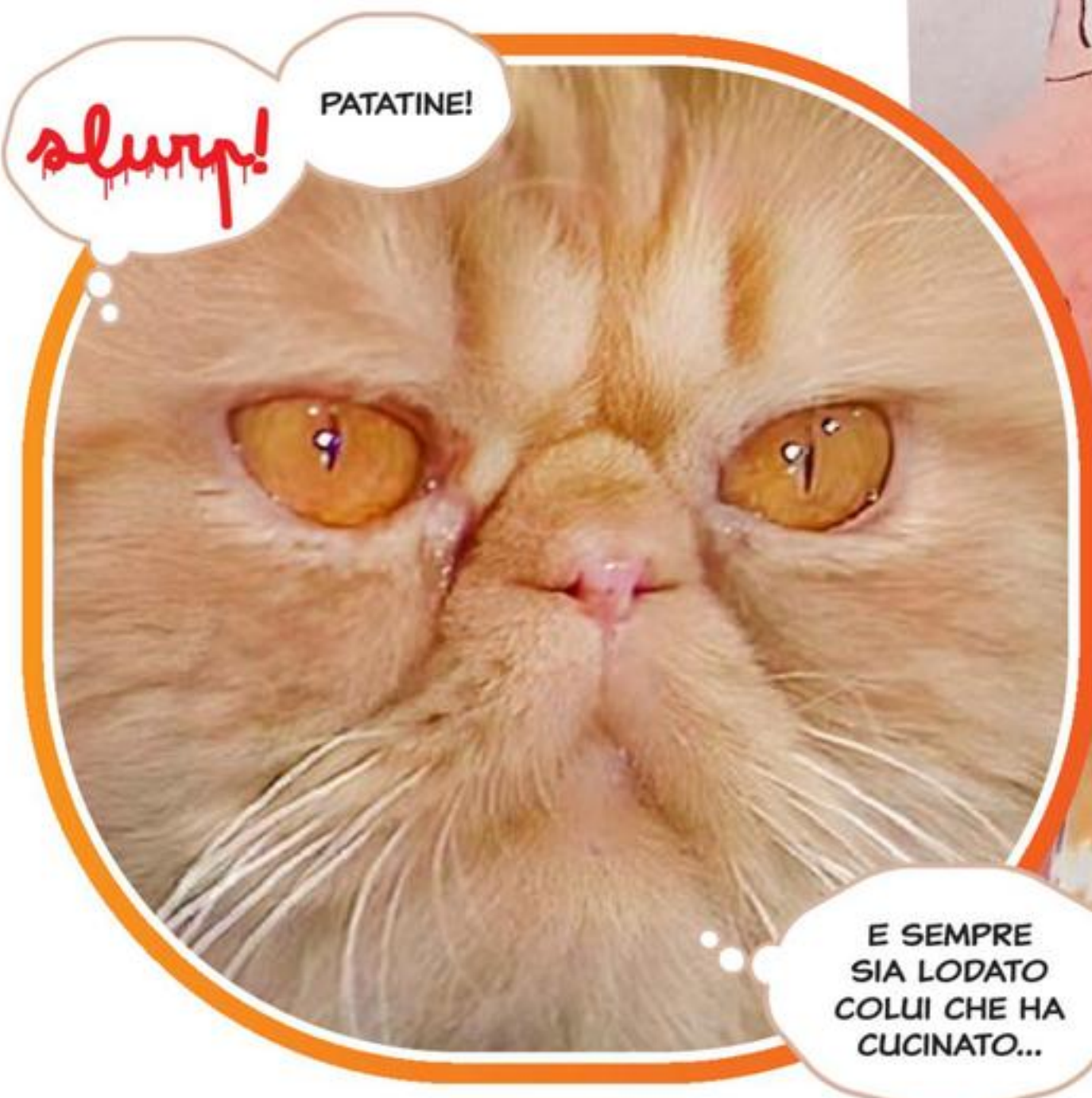
J.M.: E hai giocato anche nelle sigle. Te ne cito tre: *Beethoven* (in cui interpretavi sia il cane sia il padrone in un crescendo rossiniano), *Yoghi,*

***salsa e merende* (che era un merengue) e *Fl-eek Stravaganza*. Tutte di Fasano.**

P.U.: E tutte molto simpatiche. Beethoven tutto sommato mi somigliava. Yoghi era un ricordo della mia infanzia: è stato l'orso per antonomasia della mia fantasia, per cui quando dovevo doppiare un orso mi veniva sempre in mente Yoghi con la voce di Francesco Mulè. Fl-eek fu un grande divertimento, anche perché Franco mi ha fatto cantare tutta la sigla, a cappella, con Grottoli e Vaschetti (due suoi collaboratori che conosco bene anch'io da tanto tempo) che giocavano a fare i rumori e la ritmica. In pratica è ciò che di solito faccio io, mentre quella volta mi ritrovai sul *ring* da solo, con la musica incalzante da seguire e soprattutto Franco che mi ha tirato il collo come a un pollo, mi ha fatto fare certi acuti!

J.M.: A proposito di sforzi vocali: come ti sei trovato a doppiare Uan?

P.U.: È stato complicato perché io sono basso-baritono e Muratori la voce se l'era fatta comoda per sé, lo faceva afono e tenore, per cui, oltre a dover cercare l'anima di Uan, che è la parte più difficile, ho dovuto dargli una voce che già esisteva da dieci anni, non potevo cambiarla. ▶

UNA GRANDE COLLEZIONE
Sopra e in basso, altri segni d'affetto: alcuni dei tantissimi peluche che Ubaldi riceve periodicamente dai suoi riconoscenti fan.

In generale le voci afone e roche sono quelle che fanno male alle corde vocali. Comunque il segreto è non esagerare, non fare i fenomeni, cioè non aspettare di morire per smettere, fermarsi ogni tanto, bere, pigliare fiato... insomma tenere tutto sotto controllo, perché quando stai facendo qualcosa che non va bene il corpo ti dà dei segnali e se presti attenzione duri più a lungo. Ho sempre frequentato i foniatri (saltuariamente, non in modo patologico) e ho sempre preso lezioni di canto, altra cosa che mi piace moltissimo, mi libera la creatività, la voglia di giocare. Così ho imparato abbastanza bene come si muovono la gola, le corde, il palato, la lingua... e mi sono saputo gestire meglio.

"Cristina è l'industria di se stessa, è una diva in formato tascabile, con un'energia pazzesca! Ha cominciato a cantare dalla culla e andrà avanti fino alla tomba. Lavorare insieme era bello, abbiamo fatto tante cose divertenti!"

J.M.: Restiamo in ambito musicale: com'è il tuo rapporto con Cristina D'Avena?

P.U.: Bello, nel senso che siamo due giocherelloni. Adesso si registra tutto separatamente, ma in passato abbiamo fatto tante cose divertenti insieme, anche se non sempre si potevano incastrare le rispettive disponibilità, perché Cristina veniva apposta da Bologna, io magari avevo un turno di doppiaggio... La più divertente fu la lavorazione di «Gioca e Suona con Cristina», una collana di pubblicazioni della De Agostini in cui lei insegnava ai bambini a cantare le sue canzoni con l'aiuto dell'elefantino Cirillo, che ero io. Abbiamo inciso al Capolinea, un locale dove ai tempi facevano *jazz* (si chiamava così perché lì c'era il vecchio capolinea del 19); qualche volta venne anche la Signora. Mi ricordo che, in sala, Cristina e io continuavamo a fare battutacce sulla proboscide di Cirillo...
Cristina è l'industria di se stessa, è una diva in formato tascabile, ma ha un'energia pazzesca! Anche lei ha cominciato a cantare dalla culla e andrà avanti fino alla tomba. Insieme abbiamo fatto per un po' di anni anche spettacoli per famiglie sponsorizzati da Dixan, prima nelle piazze e poi nei centri commerciali, soprattutto nel Centro-Sud Italia: c'era un po' di tutto, lei che cantava, il pupazzone che doppiavo io, un po' di animazione tipo villaggio turistico, un po' di *musical*...

J.M.: Avete lavorato insieme anche in televisione: *Game Boat*...
P.U.: Era il 1996, andavo in diretta tutte le sere. E mi sono molto divertito. All'inizio c'ero solo io vestito da capitano, la voce fuori campo, Sala Macchine, che ogni tanto appariva e avevamo per marinai i conduttori di *Bim Bum*

Bam e *Ciao Ciao*, a turno. Poi è stato eliminato un po' tutto, sono rimasto io con il marinaio Sala Macchine nascosto. Siccome il programma era andato molto bene – facevamo due milioni e mezzo di telespettatori! – l'anno dopo mi sono alternato alla conduzione con Cristina.
È lì che ho scoperto la gioia dell'improvvisazione: dovevamo presentare i cartoni animati e giocare coi bambini a casa, che si prenotavano durante il giorno. C'erano in palio premi che noi cercavamo di condire come se fossero robe meravigliose ma erano spesso tremendi... Si sa, ai bambini i premi piacciono comunque. Dovevano vincere più o meno tutti, ma qualche volta ti capitava anche quello a cui dicevi "Lo porti al polso, fa tic-tac, che cos'è?" e ti rispondeva "La sedia"...
A quei tempi la mia giornata partiva al mattino coi cartoni animati, poi magari nell'intervallo poteva esserci una pubblicità o una canzone, poi andavo in studio a registrare *Bim Bum Bam* o *Ciao Ciao*, dopo passavo a *Game Boat* e tornavo a casa la sera...

J.M.: Anche se tu avessi voluto, non avresti avuto il tempo materiale per annoiarti!

P.U.: Per me si è sempre trattato di un gioco. A me piace giocare, è la mia dimensione. Per tutta la vita ho cercato di evitare le responsabilità: non mi sono sposato, non ho figli... Adesso da dieci anni ho mia madre che vive con me, quando diventi adulto le responsabilità ti arrivano per forza di cose, le fai uscire dalla porta e le trovi dalla finestra. Però ho un po' sempre cercato di evitarle.
Anche lo spettacolo che sto facendo adesso con Stefano Bersola, Letizia Turrà e Giorgia Vecchini, *DisneiAmo*, dedicato ai cent'anni della Disney: è un lavoro nel senso che percepisco dei soldi, ma in realtà per me prevale il lato ludico: cantare mi piace molto e mi diverto tutto il tempo. ●

IERI E OGGI
Sopra: dall'archivio privato di Antonio Giuliano, pubblicità che annuncia una delle "serate Dixan" (il professor Dix era un pupazzone doppiato da Ubaldi); sotto: sul palco di *DisneiAmo*; in basso a sinistra con i suoi compagni d'avventura Stefano Bersola e Letizia Turrà.

PIETRO DEI CARAIBI

"Il doppiaggio cinematografico per me è stato croce e delizia perché avevo talmente tanto da fare coi cartoni che non ho potuto dedicarmici. Solo nell'ultimo periodo mi sono concesso la libertà di fare qualcosa di diverso. È stato bellissimo perché sono entrato in quel mondo dalla porta principale: come "cartonaro" non mi facevano mai fare gli umani, non mi chiamavano neppure ai provini. Finché non ho doppiato una *sit-com* con cui ho vinto un premio al festival Voci nell'Ombra; la casa – romana – di doppiaggio aveva anche i prodotti Disney, della Buena Vista, mi hanno fatto fare il provino su Barbossa dei *Pirati dei Caraibi*... e l'ho vinto! E siccome il primo film è andato molto bene, mi hanno chiamato anche per i quattro successivi".

"Per affrontare gli umani ho dovuto ricalibrarmi un po', perché nel cartone si tende a esagerare. Ma il cinema mi piace molto e vorrei fare qualcosa di bello, un film con una sceneggiatura profonda, con un attore importante che ha delle cose da dire e lo percepisci dalle sfumature... Oggi però è difficile, perché arrivano tanti film che sono importanti per i grandi *budget* ma sono come degli enormi cartoni animati, sennò si passa ai film di nicchia che non vede quasi nessuno".

Il dodicesimo viaggio...

TERZA TAPPA
CONAN STATION e TOTTORI
DALLA FACTORY ALLE DUNE

Ci eravamo lasciati dopo la visita del museo di Kurayoshi, cittadina dove abbiamo pernottato, e proprio dalla ridente Kurayoshi riparte il nostro viaggio verso la piccola cittadina di Yura...

di **Giorgia Vecchini**

DOVE ERAVAMO RIMASTI...

Yura si trova a circa 15 minuti di treno ed è una località che dovrebbe essere ben nota a tutti i fan di *Detective Conan*, in quanto la piccola stazione serve il paese di Hokuei, che ha dato i natali al celebre Gosho Aoyama, e che gli tributa ampiamente omaggio con la tematizzazione della cittadina e con la Gosho Aoyama Factory, un museo interamente dedicato al nostro detective preferito.

Chi è Gosho Aoyama?

Gosho Aoyama è un mangaka noto al grande pubblico per i manga di *Yaiba* e soprattutto per il poliziesco *Detective Conan*, serializzato a partire dal 1994 sulla prestigiosa rivista «Shonen Sunday». Nonostante l'autore fosse convinto che la pubblicazione sarebbe durata pochi mesi, visto il grande successo riscosso, è proseguita e continua tutt'oggi a mietere consensi, superando già nel 2017 i mille capitoli. Anche la serie animata, prodotta dalla TMS, è attualmente in onda con nuovi episodi, sempre con ottimi ascolti, senza contare i numerosi speciali cinematografici, nei quali il nostro eroe ha collaborato persino con l'altrettanto mitico Lupin III.

Sulle orme di Conan

La Yura Station (o Conan Station appunto) ci immerge da subito nelle atmosfere del manga e dei suoi personaggi, zeppa com'è di immagini, panel, indicazioni e mappe tutte dedicate a *Conan*. Da lì in poi, per tutta la lunga passeggiata che porta alla Factory, sarà un susseguirsi di riferimenti sparsi qua e là che attendono solo volenterosi detective in erba che li vadano a scoprire.

Appena usciti dallo stabile è proprio un action figure gigante del piccolo Edogawa in una delle sue pose più classiche ad accoglierci, installazione tra le più iconiche e fotografate in assoluto. Le statue di tutti gli altri personaggi che costellano il manga sono posizionate in luoghi di passaggio (o comunque indicati dalla mappa di rito) e, come quella del protagonista, sono realizzate perlopiù a colori e in resina, molto cartoonesche quindi, non in bronzo come spesso accade. C'è anche qui la possibilità di ottenere dei timbri, ma stavolta non vado a caccia perché si tratta di timbri virtuali riscattabili tramite un'app speciale dedicata. Peccato.

Prima di arrivare a destinazione si transita in un vero e proprio villaggio, dove si può gustare qualcosa di fresco, fare un po' di shopping o riposare le stanche membra. Vi segnalo la "Conan's Kitchen" oppure "Conan Gelato". Attenzione che molte di queste attività potrebbero essere chiuse o osservare orari differenti la domenica. E sì, ci sono anche i miei amati tombini, gioia e tripudio. Poi, mentre ci appropinquiamo sempre di più all'ingresso della Factory, ecco spuntare l'inconfondibile maggiolino giallo del prof. Hagasa: ormai ci siamo!

CI SONO TUTTI!
Il percorso verso la Factory è costellato di statue e riferimenti a *Conan*; in alto a destra: Conan assieme al famoso ladro Kaito Kid; in basso, da sinistra: Ayumi, Genta e, sotto, Ai Haibara con, a fianco, Edogawa e me! E ovviamente il prof. Hagasa con il suo maggiolino!

La Gosho Aoyama Manga Factory, e poi...

Il museo offre un interessante percorso alla scoperta delle origini dei manga di Gosho Aoyama, con un focus particolare su *Yaiba* e *Conan*, pieni di schizzi, tavole originali, ricostruzione dello studio dell'autore e set della serie. Ovviamente ci sono notizie e curiosità sulla vita del mangaka e il suo percorso artistico. Sapevate per esempio che era un grande fan di Teppei e per questo fin da giovanissimo ha praticato il kendo? Inoltre, numerose illustrazioni originali sono appese alle pareti e non manca un'interessante retrospettiva delle edizioni straniere del manga, tra cui spicca, in giallo, come la famosa collana di libri, il primo numero della prima versione Star Comics. Divertente anche l'area interattiva, in cui a seconda del personaggio scelto si possono vivere diverse avventure e risolvere determinati casi.

Per concludere in bellezza non poteva mancare la visita di rito allo shop del museo. Caratteristica di questi shop è offrire del merchandising unico e non commercializzato altrove, pertanto molto ambito dai collezionisti. Io ho acquistato diverse clear file (cartellette formato A4 con apertura a L) col nostro piccolo protagonista a dorso di un cammello, con illustrazioni esclusive di Aoyama realizzate per lo store della factory. Ma *il mio tessssoro* sono senza dubbio le monete (le vedete nella pagina a sinistra), personalizzabili con data e nome incisi in tempo reale nel ring esterno. Le adoro! Ecco ora immaginate tutto questo mentre in sottofondo la sigla del buon Giorgio Vanni pompa a manetta. Si vola!

Le dune di Tottori

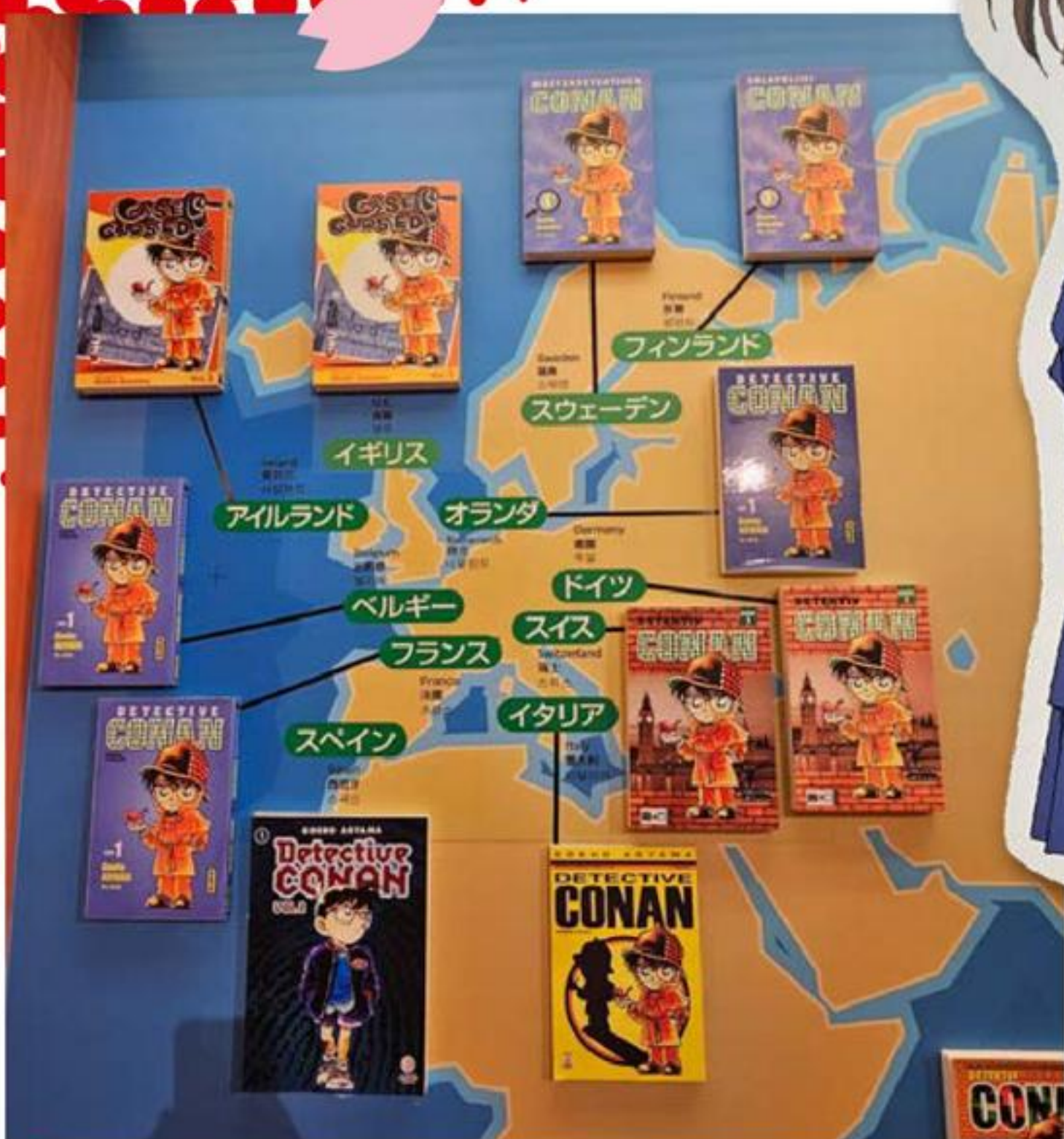
Nelle prime ore del pomeriggio, recuperiamo il bagaglio dalla stazione di Yura e ci avviamo alla volta della vicina Tottori. Sappiamo che arriveremo durante l'orario più caldo, ma siamo emozionati e curiosi per quello che ci attende. Una volta in stazione, saliamo sul bus navetta che in 20 minuti porta a destinazione. E il panorama che si estende a perdita d'occhio davanti a noi è davvero da non credere. Ogni volta che mostro le fotografie delle dune di sabbia nella terra del Sol Levante gli amici sgranano gli occhi increduli.

Certamente il Giappone patinato da cartolina col tempio, il monte Fuji e i ciliegi in fiore non ha nulla a che vedere con questa dimensione. È una meta poco battuta dagli otaku, ma la consiglio vivamente a tutti. E non fatico a credere che abbia ispirato nei secoli poeti e artisti di ogni sorta! Si tratta di un luogo davvero incantevole e surreale per il contesto in cui è inserito.
Le dune esistono da più di 100 mila anni e sono formate dall'accumulo di detriti trasportati dal fiume Sendai dalle montagne di Chugoku al Mar del Giappone. Anche le correnti marine e i venti hanno contribuito ad accumulare la sabbia dal fondo del mare sulla spiaggia.

Appena arriviamo non resisto mezzo minuto. Abbandono subito le scarpe e via a correre felice sulla sabbia, immersa in un clima delizioso con nuvole cesellate in cielo che sembrano uscite direttamente da un lungometraggio di Makoto Shinkai e un inaspettato e piacevole venticello che mitiga il calore della giornata. Ammiro il mare da una prospettiva nuova e privilegiata e cerco di imprimere nella mente e nel cuore le immagini e le suggestioni di un'esperienza che voglio custodire per sempre. Ma il tempo passa veloce e dobbiamo rispettare la nostra tabella di marcia. Segnalo che, per chi lo desidera, c'è anche la possibilità di visitare l'area a dorso di un cammello o praticare parapendio, ma sono attività che vanno prenotate con largo anticipo. ▶

MERCHANDISE
Cosa non manca mai negli shop tematici in Giappone? Ovviamente il cibo! Come una bella confezione di biscotti in un box che riproduce la tipica giacca con papillon del nostro Conan…

Giorgia Vecchini è conosciuta nel mondo nerd per la sua prolifica attività come conduttrice, speaker, doppiatrice, content creator, grande collezionista ed esperta di cultura pop, specialmente anni '80 e '90, oltre che per la sua attività di Cosplayer (è stata prima campionessa mondiale nel 2005 al World Cosplay Summit in Giappone!).

コナン百貨店
オリジナルグッズ
フィンランド
スウェーデン
イギリス
アイルランド
オランダ
ドイツ
ベルギー
スイス
フランス
イタリア
スペイン
DETECTIVE CONAN
由良育英
31

Il museo della sabbia

Dopo diverse ore passate a passeggiare e fotografare le dune (e a rotolare senza ritegno) ci siamo recati alla terza tappa della giornata: il suggestivo museo della sabbia. Inaugurato nel 2006, è diventato a partire dal 2011 il primo stabilimento coperto al mondo dedicato alle sculture di sabbia, grazie soprattutto alle qualità della sabbia delle dune di Tottori, caratterizzata da granelli sottilissimi, e all'arrivo di rinomati artisti da tutto il mondo che, con le loro equipe, nel corso dei mesi realizzano queste immense opere. Non c'è da stupirsi che questo tipo di arte transitoria affascini tanto i giapponesi, che ammirano la bellezza caduca della natura e ne apprezzano l'essenza effimera. Senza contare che la sabbia delle opere dismesse delle esposizioni precedenti, viene riportata al suo stato originale, per poi rinascere in nuovi capolavori, in una forma d'arte ecologica e sostenibile.

Artisti Made in Italy

Ogni anno il tema delle sculture proposte cambia, omaggiando diversi stati e la loro storia. Nel nostro tour, come vedete dalle foto, abbiamo potuto ammirare una serie di imponenti sculture dedicate all'antico Egitto. In tutto questo mi sono sentita davvero orgogliosa nell'aver letto che uno degli artisti che ha dato e continua a dare il suo grande contributo per queste installazioni è l'italiano Leonardo Ugolini.

Se avete intenzione di farci una visitina, ricordate che, come la maggior parte dei musei, chiude sempre alle 18, ma che non è operativo durante i primi mesi dell'anno per permettere agli artisti di lavorare sulle nuove sculture. Il costo del biglietto si aggira, al cambio attuale, sui cinque euro.

C'è lo zampino di Akira Toriyama

Mentre sto bighellonando nei giardini che circondano il museo, mi accorgo di una scultura che porta inequivocabilmente l'impronta del sensei Akira Toriyama. Si tratta di una geniale promo pubblicitaria per l'uscita della versione animata di *Sand Land*, manga one shot ambientato appunto nel deserto, la cui premiere nipponica è stata lo scorso 18 agosto. E come pubblicizzarlo al meglio... se non a Tottori? La versione italiana in monografico *Sand Land* in doppia edizione, standard e deluxe, è stata pubblicata di recente dalla casa editrice Star Comics.

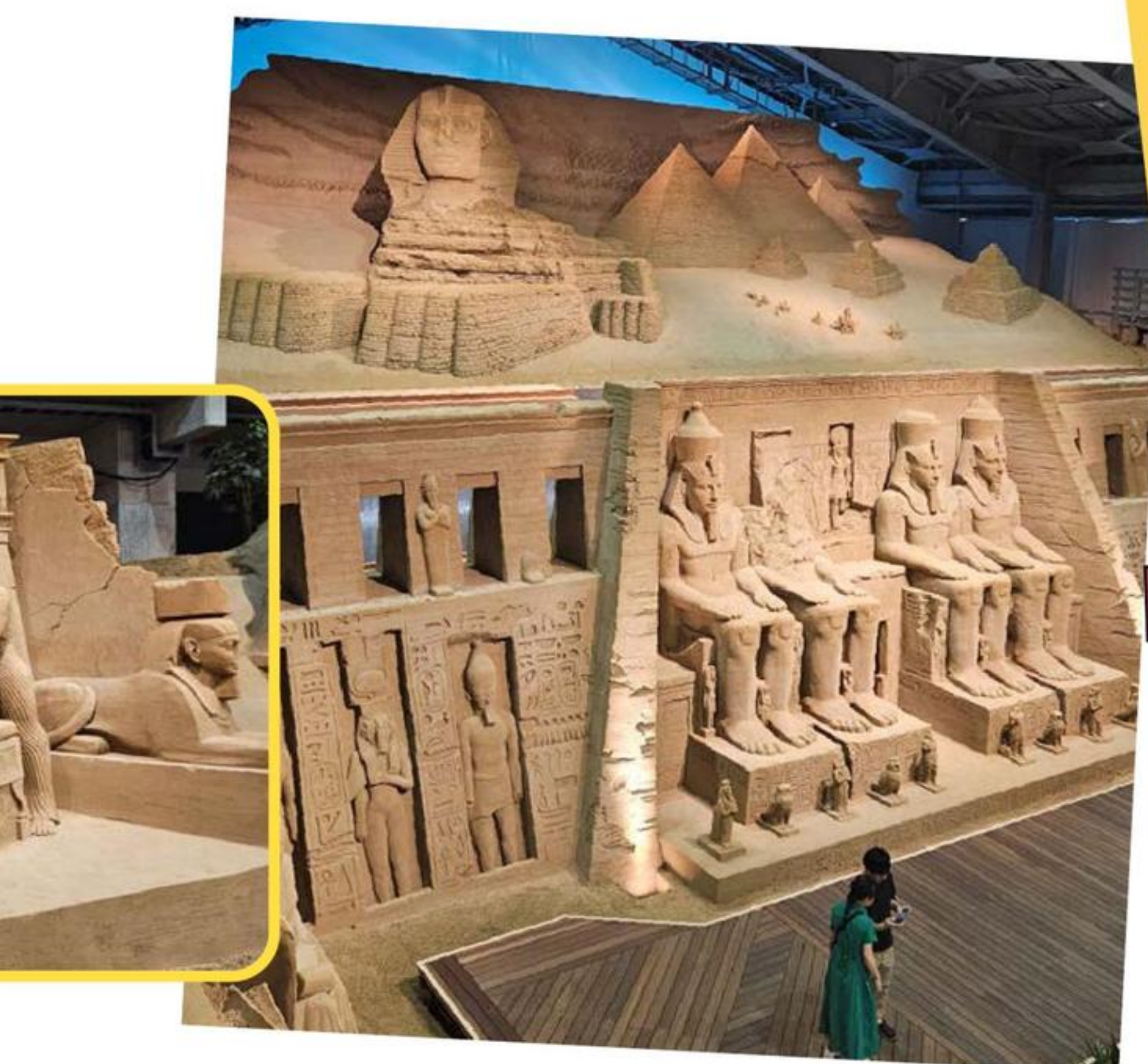
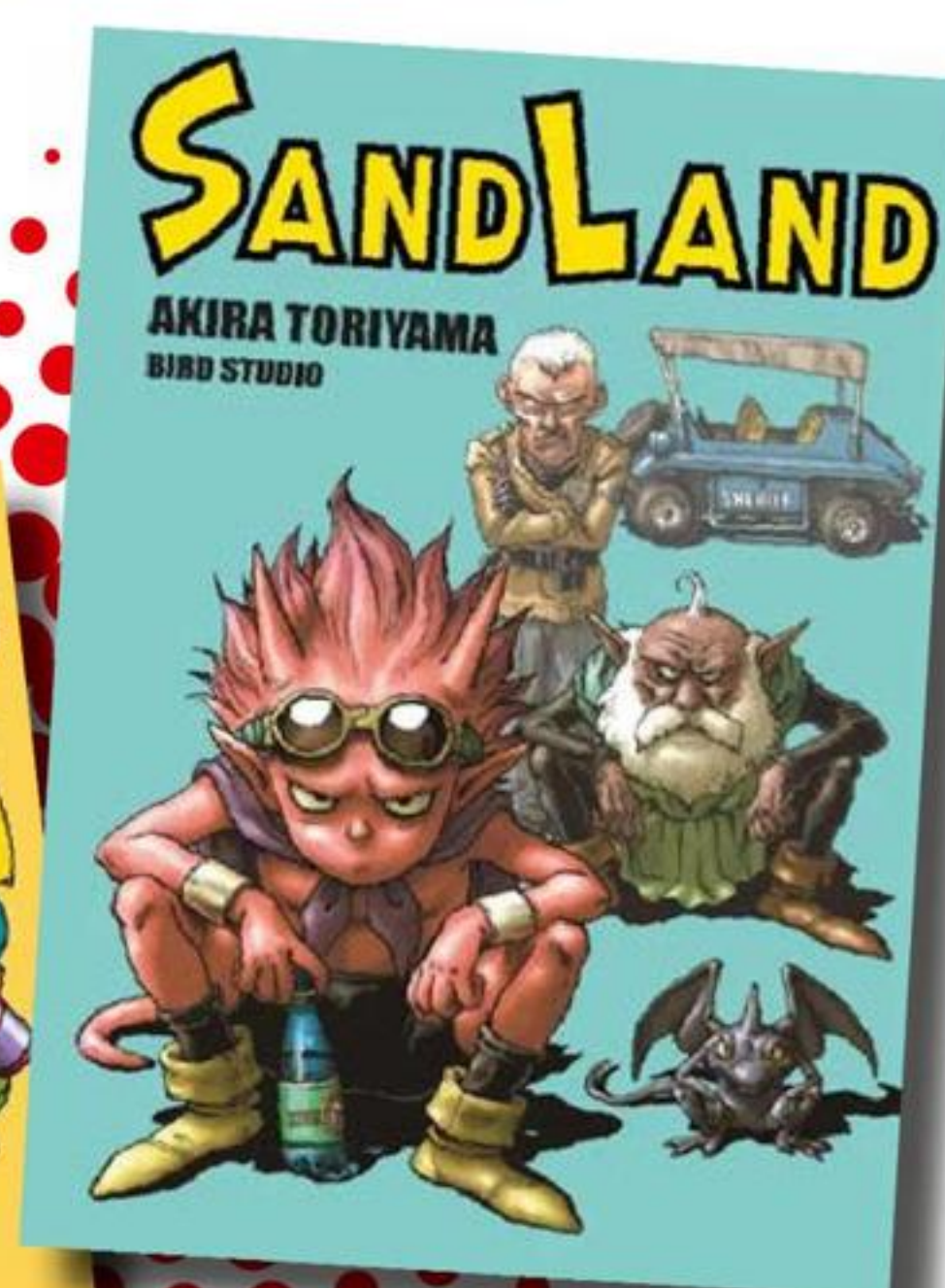
CREATIVITÀ LIBERA
Nella pagina seguente, al centro: la dimostrazione di cosa sia la Sandshrew-mania, un distributore costellato di immagini della mascotte della città, venduta in ogni formato e in ogni dove; sotto: tra le maestose sculture di sabbia del museo di Tottori, spicca quella promozionale, realizzata per l'uscita cinematografica di *SandLand*.

Sandshrew... scelgo te!

Abbiamo già visto come i giapponesi abbiano l'abilità di trasformare in mascotte qualsiasi forma di essere vivente e non, con quel tocco kawaii che rende il merchandising assolutamente irresistibile. E sì, ovviamente anche Tottori ha la sua mascotte ufficiale, che altro non poteva essere se non un simpatico cammello in stile sd (*super deformed*). Ma perché accontentarsi di un cammello quando si può avere il pokèmon della sabbia per eccellenza come testimonial della location?

Et voilà, signori e signori ecco, a voi Sandshrew stampato praticamente ovunque, anche sull'autobus che dalla stazione cittadina in venti minuti trasporta i turisti alle dune. E su ogni suppellettile possibile e inimmaginabile in tutti gli store della zona, tombini compresi. Maledetti geni del marketing... come si fa a non adorarli? Questo penso mentre ritorno in albergo dopo una lunga giornata meravigliosa, lasciandomi alle spalle un luogo d'incanto che mi ha riempito gli occhi di tanta bellezza, più carica che mai per la meta del giorno successivo.

TOTTORI

La città di Tottori si trova nel sud-ovest del Giappone ed è famosa per le sue dune di sabbia. Dopo la Seconda guerra mondiale le loro dimensioni si sono ridimensionate a causa di un programma di rimboschimento del Governo e delle barriere erette lungo la spiaggia per limitare il pericolo di tsunami. Negli ultimi tempi, le autorità hanno approvato una serie di misure per conservare le dune, che ogni anno vengono visitate da più di due milioni di turisti.

NELLA PROSSIMA PUNTATA

Benvenuti a Kobe

La quarta tappa del nostro tour ci porta nella cittadina di Kobe, ben nota per la famosa carne omonima, ma anche una meta da non sottovalutare per tutti gli otaku in ascolto... Qualcuno ha detto *Super Robot 28*?

a cura dell'**Ispettrice Gadget**

Questo mese mi concentro particolarmente sulle uscite targate Proplica e Good Smile, brand eccellenti che da sempre oltre alle novità, strizzano l'occhio ai grandi successi del passato anni '80-'90, con un giusto compromesso tra prezzo e qualità!

#1

AGLI ORDINI MISS DRONJO!

Se siete abili con pittura e assemblaggio, il nuovo resin cast garage kit di Mersa in scala 1:6, dedicato alla sexy e temibile Miss Dronjo, fa decisamente per voi. E come bonus non poteva mancare certo il maialino portafortuna che, come tutti sanno, può anche arrampicarsi su un albero quando viene adulato!

COOL & CULT!

#2

SETTE SFERE PER UN DRAGON RADAR

Dopo il grande successo della prima edizione andata esaurita nel giro di pochissimo, Proplica ripropone l'amatissimo Dragon Radar di Bulma, per partire alla ricerca delle sfere del drago. Prezzo contenuto e grande qualità, una chicca davvero immancabile per ogni otaku che si rispetti.

#3

OLTRE IL CIELO PIÙ BLU... COL SUO COPTER DI BAMBÙ

Alzi la mano chi da piccolo non ha mai fantasticato di possedere i "chuski" che il gatto spaziale Dorameon estraeva dal suo *gattopone*. Uno su tutti il mitico copter che appoggiato in testa permette di librarsi in volo e vivere mille avventure. E allora ecco che la linea Proplica di Bandai ne ha realizzato una fedele riproduzione che grazie al comodo cerchietto può anche essere indossata. Poi però che vi permetta di volare non è garantito!

#4

IL ROSARIO DI JEANNE

Dopo il Proplica ufficiale ecco disponibile lo Special Memorize (con luci e suoni) anche del mistico rosario di *Jeanne, la ladra del vento divino*, l'opera di maggior successo di Arina Tanemura; nel box presente anche un nastro da ginnastica ritmica di cui la protagonista Maron eccelle.

#5

UN NUOVO ARTBOOK PER LA PRINCIPESSA DEI MANGA

Si intitola "Rumiko Takahashi Genga Art Collection- Colors 1978-2024" e contiene in oltre 400 pagine -rigorosamente a colori- una selezione accurata delle illustrazioni originali e degli schizzi di tutte le opere più celebri della sensei: da *Urusei yatsura*/*Lamù* a *Ranma ½*, passando per *Maison Ikkoku*, *Inuyasha* fino ai più recenti *Rinne* e *Mao*.

#6

GRANDE GIOVE!

Direttamente da *Ritorno al Futuro* le versioni Nendoroid di Good Smile Company di Doc e Marty McFly. Come sempre con diversi visi intercambiabili e accessori che permettono di farli interagire in piccoli diorami

INUYASHA

MEZZIDEMONI, DEMONI E GRANDI SENTIMENTI UMANI

Il 13 novembre 1996 esordisce sulla rivista «Weekly Shonen Sunday» di Shogakukan la nuova serie firmata da Rumiko Takahashi. Dopo 18 anni di successi con *Lamù*, *Maison Ikkoku*, e *Ranma ½*, la mangaka riesce ancora a stupire i lettori di tutti il mondo...

di **Giorgio Messina**

© Takahashi / Shogakukan

Rumiko Takahashi, fin dai suoi esordi, nel 1978, ha dimostrato una straordinaria capacità di coinvolgere i lettori con commedie romantiche sapientemente intrise di elementi fantastici, dosati sempre con abile maestria. E anche quando decide di misurarsi con la realtà - si veda *Maison Ikkoku* - ha sfoggiato un'abilità narrativa che colpisce subito nel segno. Con *Inuyasha*, la mangaka, nata a Nigata nel 1957, varia ancora i toni e mette in scena un'opera incentrata su elementi fantastici e magici, pesca nel folklore ma non tradisce una delle cifre stilistiche più caratteristiche della sua produzione, ovvero la capacità di creare serie di grande spessore con un impianto narrativo che potrebbe andare avanti all'infinito. Non a caso le avventure di Inuyasha saranno pubblicate per dodici anni, fino al 2008, e saranno raccolte in ben 56 volumi.

Nell'Era Sngoku

Dopo avere incontrato aliene innamorate come Lamù, vedove inconsolabili come Kyoko, esperti di arti marziali con una identità di genere variabile come Ranma, con Inuyasha il lettore si imbatte in un mondo fantasy con protagonista un mezzodemone. Inuyasha dà il nome alla serie, ma come nella migliore delle tradizioni narrative dell'autrice, i protagonisti sono due: il mezzo demone cane dell'Era Sengoku e la studentessa Kagome Higurashi del Giappone presente. Finita anche lei nell'Era Sengoku, la quindicenne si unirà a Inuyasha e a una variegata combriccola con lo scopo di ritrovare la potente Sfera dei Quattro Spiriti. Le avventure di questo bizzarro gruppo si svolgono quindi in un Giappone magico del 1500, afflitto da guerre, carestie e terribili demoni.

CRESCONO INSIEME
Lui imparerà nuovi sentimenti prima sconosciuti, lei dovrà imparare a combattere: il mezzodemone Inuyasha e la tenera Kagome crescono insieme.

IL MANGA

Nel periodo Sengoku raccontato dalla Takahashi vivono tra gli umani anche gli yokai, ovvero i demoni del folklore giapponese. Saranno questi i nemici di turno, anch'essi alla ricerca della Sfera dei Quattro Spiriti, che incontreranno sulla loro strada Inuyasha e i suoi compagni. Lo spunto iniziale è abbastanza semplice ma molto intrigante allo stesso tempo. A rendere l'opera da subito molto amata contribuisce una trama dinamica, che nonostante la ripetitività racconta luoghi e personaggi resi con una doviziosa cura dei particolari. Anzi la Takahashi con questa serie riesce, rispetto a quanto già mostrato nelle serie precedenti, ad affiancare un registro dinamico dedicato all'azione e alle battaglie al già rodato canovaccio emozionale tipico della sua produzione.

I paradossi dell'amore

Anche qui l'autrice si dimostra attentissima alle esigenze sentimentali di tutti i personaggi del manga. In Inuyasha, accanto a poteri magici, incantesimi e maledizioni trovano così posto i sentimenti umani come l'amore, la gelosia, l'invidia e il rancore. Tutti elementi funzionali alla trama, in cui le emozioni riusciranno addirittura a causare più danni di quanto riescano a fare incredibili poteri magici. Il mezzodemone protagonista, così lontano dagli umani affanni, discriminato dagli stessi demoni nonché addirittura da suo fratello, capirà infine quanto siano folli e paradossali le contraddizioni generate dall'amore e le scelte fatte per perseguirlo. ►

L'INCONTRO DEL DESTINO
Il primo incontro tra Kagome e Inuyasha, come viene raccontato nel manga (in basso nella pagina) e come ci viene presentato nella serie TV realizzata da Sunrise (nel tondo a colori).

SOLIDARIETÀ, SPIN-OFF E FIGLI

Per raccogliere fondi per le vittime del maremoto del Tohoku del 2011, nel febbraio del 2013 fu pubblicato in Giappone da «Shonen Sunday» un episodio speciale di trentaquattro pagine realizzato dalla Takahashi e ambientato sei mesi dopo la conclusione della saga. Questo capitolo extra è stato trasposto, con alcune piccole differenze, nell'episodio introduttivo di *Yashahime: Principessa Mezzodemone*, ovvero lo spin-off ufficiale di *Inuyasha*, composto da due stagioni e andato in onda in Giappone tra ottobre 2020 e marzo 2022. Questa serie si svolge diciotto anni dopo l'epopea di Inuyasha e vede protagoniste le sorelle gemelle Towa e Setsuna, figlie di Sesshomaru e Rin. Per ritrovare i ricordi perduti di Setsuna, le gemelle ritrovatesi dopo essere state separate da bambine, partono accompagnate dalla cugina Moroha, che altri non è che la figlia di Inuyasha e Kagome, che però a sua volta non ricorda nulla dei suoi genitori.

IN CERCA DI RICORDI
Yashahime: Principessa Mezzodemone è lo spin off di *Inuyasha*: Towa e Setsuna, figlie di Sesshomaru e Rin partono accompagnate dalla cugina Moroha, cioè la figlia di Inuyasha e Kagome. Dovranno ritrovare i loro ricordi.

LA PRIMA SERIE TV

Il 16 ottobre del 2000 va in onda su Yomiuri TV il primo episodio della serie anime di *Inuyasha*. Realizzato da Sunrise in coproduzione con la stessa emittente televisiva, la serie terminerà il 13 settembre del 2004, dopo sei stagioni, le prime cinque da 26 episodi ciascuna, la sesta in 37 episodi, per un totale di 167 episodi.

Non tutto fila liscio

Questa prima serie TV riprende le avventure del manga fino al volume 36. Le prime due stagioni si mantengono fedeli al fumetto, dalla terza stagione l'allineamento diventa discontinuo. Questo perché la produzione della serie TV andava più velocemente rispetto alla produzione del manga. Gli sceneggiatori dell'anime, a corto di riferimenti, ricorsero in alcuni casi a episodi riempitivi completamente originali, ma questi non furono accolti bene dal pubblico generando un notevole calo degli ascolti.

Qualità Sunrise

Nonostante queste vicissitudini produttive, la serie di *Inuyasha*, ebbe un grandissimo successo sia in patria che all'estero. La qualità della produzione Sunrise si mantenne altissima per tutte e sei le stagioni. La casa di produzione giapponese, oggi diventata Bandai Namco Filmworks, famosa per serie robotiche come *Daitarn 3*, *Gundam* e *Patlabor*, ma anche per serie più "leggere", come *City Hunter* o *Kum Kum*, in *Inuyasha* era riuscita a riversare anche le tecniche di animazione più all'avanguardia. Così dopo i primi 89 episodi realizzati in animazione tradizionale, dall'episodio 90 passa al digitale, pur mantenendo fino alla fine il classico formato televisivo in 4:3.

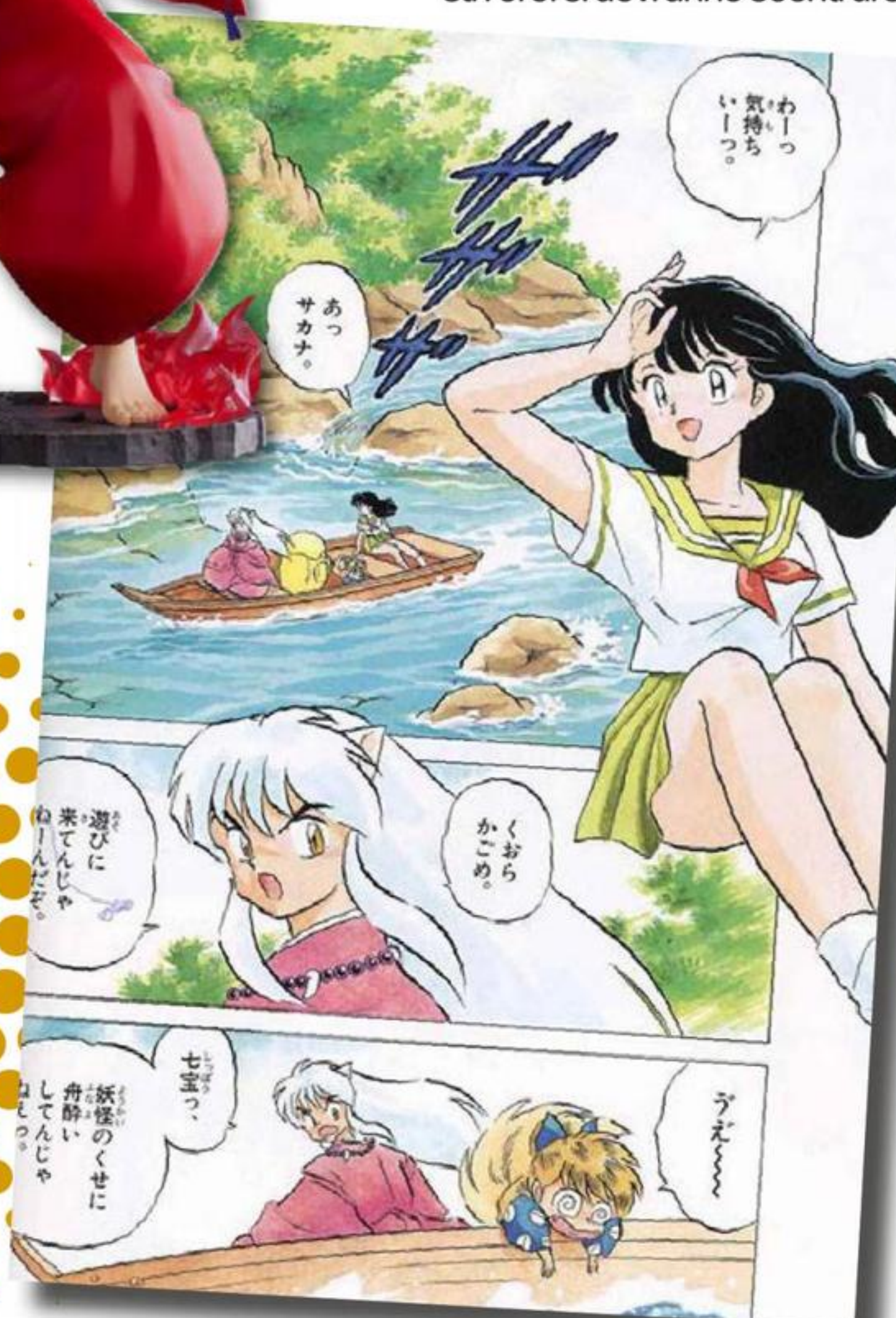
Quasi come nel manga

Alla regia troviamo Masashi Ikeda per i primi 44 episodi. Il regista, che si era fatto notare già dal 1991 con il lungometraggio *Megalopolis*, tratto da un'opera di Osamu Tezuka, passa poi il testimone a Yasunao Aoki. Quest'ultimo, che nel 1998 aveva curato la regia di *Mobile Suit Gundam Wing Endless Waltz Special Edition*, firmerà la direzione generale dei 123 episodi successivi di *Inuyasha*.

Lo spunto narrativo (geniale) della Takahashi apre lo show televisivo: Kagome Higurashi, una studentes-

BATTAGLIE E... RISATE

Come in tutte le opere della Takahashi, anche in questa storia non mancano i momenti comici e di vita quotidiana tra i personaggi, che fanno da contrappunto ai loro scontri con i demoni. Qui a destra: Sesshomaru, il fratello di Inuyasha. Il rapporto tra i due non è inizialmente dei migliori ma con lo scorrere della vicenda riusciranno ad avvicinarsi e combattere dalla stessa parte.

IL TOCCO DELLA TAKAHASHI
A centro pagina: statua prodotta da Tenitol raffigurante Inuyasha e la sua potentissima spada Tessaiga, forgiata da una zanna di suo padre, il Grande Generale Cane. Sotto: nel manga, alla Takahashi bastano poche inquadrature per rendere in modo coinvolgente, divertente e cinematografico anche le scene più semplici. I registi della serie anime hanno cercato di seguire questi ritmi narrativi.

sa quindicenne, vive con la sua famiglia nei pressi di un piccolo tempio shintoista, all'interno del quale c'è un pozzo che permette di accedere all'epoca Sengoku. Qui Kagome si troverà catapultata in una situazione che potrà essere risolta solo liberando il mezzodemone Inuyasha dalla maledizione in cui lo ha rinchiuso la sacerdotessa Kikyo. Inuyasha però ha un obiettivo preciso: vuole la potentissima Sfera dei Quattro Spiriti, manufatto magico ambìto da tutti i demoni. Solo usando il potere di questo oggetto potrà diventare completamente un demone, rinnegando le sue radici umane. Però durante un combattimento sostenuto da Kagome, la Sfera dei Quattro Spiriti va in frantumi.

Da qui parte l'avventura di Inuyasha, Kagome, e dei compagni di viaggio che incontreranno strada facendo, che attraverseranno il Giappone dell'era Sengoku per ritrovare i pezzi della sfera e ricomporne il potere. Sulla loro strada una schiera di demoni, in stile "Yokai of the week", che ambiscono anche essi al manufatto e con cui i nostri eroi si dovranno scontrare. ►

FILM E VIDEOGIOCHI

Tra il 2001 e il 2004, con cadenza annuale, vengono prodotti quattro lungometraggi, preceduti nei titoli da "Inuyasha the Movie": *Un sentimento che trascende il tempo* (2001), *Il castello al di là dello specchio* (2002), *La spada del dominatore del mondo* (2003) e *L'isola del fuoco scarlatto* (2004). Tra il 2001 e il 2010 arrivano anche una decina di videogiochi. Tra il 2001 e il 2002 segnaliamo anche tre titoli (*Inuyasha - Kagome no Sengoku nikki, Inuyasha - Fuun emaki e Inuyasha - Kagome no yume nikki*) realizzati per la console WonderSwan, pensata da Bandai e Koto per mercato orientale, principalmente giapponese. La curiosa caratteristica di questa console era che i giochi potevano svilupparsi sia in verticale che in orizzontale. Gli altri videogame furono realizzati per Playstation (*Inuyasha* – 2001; *Inuyasha: A Feudal Fairy Tale* - 2002), Playstation 2 (*Inuyasha: The Secret of the Cursed Mask* – 2004; *Inuyasha: Feudal Combat* – 2005), Game Boy Advance (*Inuyasha - Naraku no wana! Mayoi no mori no shōtaijo* – 2003) e Nintendo DS (*Inuyasha: Secret of the Divine Jewel* – 2007). Quest'ultimo solo per il mercato USA.

PLAYSTATION
La copertina di *Inuyasha: The Secret of the Cursed Mask*, videogioco realizzato da Bandai nel 2004 per Playstation.

FINAL ACT, LA SECONDA SERIE TV

La Takahashi con Inuyasha crea un personaggio dalle peculiarità uniche. Il guerriero mezzodemone, nonostante spesso si dimostri immune dalle umane pulsioni, dietro la sua scorza di austero combattente nasconde dei forti sentimenti ed è capace di provare, puntata dopo puntata, un profondo affetto nei confronti di Kagome, creando la classica tensione sentimentale tipica delle opere della mangaka. La ragazza, abituata a sentire il proprio cuore, è il perfetto contraltare del mezzodemone.

Si ricomincia...

Come detto, la Sunrise interrompe la serie all'episodio 167, ma se nel frattempo l'autrice continuava a pubblicare gli episodi del manga. I telespettatori si ritrovano quindi con una serie interrotta senza un vero e proprio finale. Le speranze dei fan si riaccendono il 30 luglio del 2008, quando viene proiettato il cortometraggio *Kuroi Tessaiga*, della durata di 29 minuti, durante lo "Shogakugan Shonen Sunday" dedicato interamente quell'anno proprio a Rumiko Takahashi.

Lotta infinita tra bene e male

Il 3 ottobre del 2009 va in onda su NTV e Yomiuri TV la serie *Inuyasha: The Final Act*. L'episodio *Kuroi Tessaiga* sarà integrato in questa seconda serie diventando l'episodio 15 con il titolo "Il legittimo erede". Indicata anche come settima stagione, questa seconda serie, prodotta nel formato 16:9 è formata da 26 episodi, copre la storia narrata nei volumi dal 37 al 56 del manga. Inuyasha, Kagome, Miroku, Sango, Shippou e la loro amica Kirara, sono ormai prossimi a trovare il cuore di Naraku, demone spietato e loro antagonista. Lo scontro finale è spettacolare, condito da vari colpi di scena. Solamente una saggia scelta di Kagome porrà fine alla lotta infinita tra male e bene che alimenta il potere della Sfera dei Quattro Spiriti. Sigillata l'era Sengoku e tornata nel suo presente, alcuni anni dopo la ragazza decide di ritornare da Inuyasha. Nell'epilogo Kagome, che indossa abiti da sacerdotessa, vive felicemente vicina al mezzodemone nell'era Sengoku.

AMORE E GUERRA
Il demone Naraku (sopra a destra) è un avversario spietato, le sua macchinazioni sono centrali, ma la tensione sentimentale tra Inuyasha e Kagome è comunque l'elemento narrativo portante della serie. L'amore può essere più potente dell'incantesimo più forte.

INUYASHA IN ITALIA

Inuyasha è molto amato nel Belpaese. Ad arrivare per primo fu però il manga. Il primo volume fu pubblicato nel febbraio del 2001 da Star Comics nella collana Neverland, che aveva già ospitato capolavori come *Video Girl Ai* e *Ranma ½*. La pubblicazione di *Inuyasha* si concluse nel marzo 2009 con il numero 67 dell'edizione italiana.

Dynit e MTV

La serie animata arriva sulle frequenze di MTV il 6 novembre dello stesso anno. Il successo è immediato. Siamo negli anni del boom dell'invasione manga in Italia iniziata più di un decennio prima, nel 1990, grazie a Granata Press. L'elemento che da subito fa presa sul pubblico italiano è il folklore giapponese, tipico nelle storie della Takahashi.

REALIZZATE CON PASSIONE
A Inuyasha e agli altri personaggi della serie sono state dedicate molte statue statiche di pregevole fattura che riscuotono un grande successo tra i collezionisti.

In Italia la serie è licenziata da Dynamic Italia (che poi diverrà Dynit) che ne cura adattamento e doppiaggio. Nella seconda serie, cambiano sia la direzione che le voci dei doppiatori. Questo perché la seconda serie fu trasmessa in TV solo tre anni dopo la prima, andando in onda dal 30 marzo del 2004. Nonostante questo l'anime diventerà una delle serie di punta di MTV Anime Night, contenitore televisivo che dal 1999 al 2010 ha ospitato tra le altre serie come *Evangelion*, *Cowboy Bebop*, *Full Metal Alchemist* e *Slam Dunk*. Curiosamente sarà proprio la seconda serie di *Inuyasha*, anche se trasmessa fuori dal contesto di Anime Night, a essere l'ultima serie anime mandata in onda da MTV, prima che la rete smettesse di trasmettere in chiaro.

Le scelta dei fan

La Dynit, in previsione della messa in onda della seconda stagione conclusiva fece un sondaggio sul suo sito in cui chiedeva agli appassionati chi preferivano come voce del protagonista tra Massimiliano Alto, che lo aveva interpretato nella prima stagione, e Francesco Pezzulli che gli aveva dato la voce nelle stagioni successive. Il sondaggio lo vinse Alto con il 62,4% delle preferenze espresse on line. La Dynit comunque, al di là del doppiaggio, in un'ottica di "back to the basic", scelse di affidare le voci di *Final Act* ad Alto e a quasi tutti i doppiatori storici della prima stagione della prima serie. Queste vicissitudini hanno sempre diviso gli appassionati italiani, tutti però concordi sul fatto che *Inuyasha* sia uno dei grandi capolavori del fumetto e dell'animazione.

a cura di **Alessandro Bottero**

MADRI (volume unico)

Umi Kusahara

TOSHOKAN • € 11,90

Antologia che esplora le fragili relazioni che si instaurano tra esseri viventi. Un uomo è alle prese con il complicato rapporto con sua madre; una ragazza trova un uccellino destinato ad accompagnarla attraverso ogni fase della vita; una giovane madre fa visita in ospedale al figlio del suo nuovo marito. Ognuno può essere padre o madre, genitore o figlio in queste storie incentrate sulla vita, la morte, l'amore, la perdita, e quel che forse c'è al di là dell'orizzonte. Umi Kusahara colpisce al cuore con le sue malinconiche riflessioni sulla vulnerabilità di tutti noi. Una raccolta di storie brevi ma significative, che indagano a fondo l'animo umano.

BLACK LETTER (serie in corso)

Mogiko

J-POP • € 8,90

Arriva l'attesa serie manga di Giulia Monti alias Mogiko. E se la morte non capitasse come un evento improvviso, ma fosse possibile conoscere con anticipo data e ora precisa del proprio trapasso? Dopo l'anteprima in occasione del Lucca Comics and Games 2023, ecco il volume che risponderà a questa domanda. *Black Letter* parte da un'idea: le lettere nere consegnate da creature alate. Queste lettere contengono solo un'informazione: data e ora esatte della morte del destinatario. E se tutti potessero conoscere in anticipo la data della propria morte, che mondo sarebbe? Un mondo dove la morte ormai è la scusa per cerimonie sociali e feste di addio. Ma se sotto la spensieratezza si nascondesse qualcosa?

GIRL CRUSH (serie in corso)

Midori Tayama

J-POP • € 6,90

Tenka Momose non è la tipica liceale. Riesce in tutto ciò che si mette in testa e, dove non arriva grazie al talento, compensa con feroce determinazione. Quando però viene battuta durante un'esibizione da una ragazza che non considera alla sua altezza, non si dà per vinta e decide di diventare una idol K-Pop. Riuscirà a coronare il suo sogno? E cosa si nasconde dietro le quinte dell'industria musicale del momento? Midori Tayama costruisce una storia appassionante, su un personaggio talmente deciso e sicuro di sé da fare tenerezza. Diventare una idol K-Pop è un lavoro duro, ma qualcuno dovrà pur farlo, vero Tenka?

SIDEWORLD (volume unico)

Nachi

TOSHOKAN • € 14,90

Si dice spesso che per credere in qualcosa bisogna vederla con i propri occhi e sentirla con le proprie orecchie. Ma quando si è testimoni di episodi che trascendono la realtà, si può accettare quanto si percepisce? È possibile che in mondi diversi accadano cose straordinarie? *Sideworld* è la prima antologia pubblicata in Italia di Nachi, autrice vietnamita che qui ci offre racconti ambientati in dimensioni parallele in cui si incontrano creature misteriose, entità magiche, miracoli senza nome. Vicende che esplorano la spiritualità, disegnate con uno stile evocativo, capace di ipnotizzare il lettore come un incantesimo lanciato tramite una matita.

LA MIA MALEDETTA VAMPIRA (serie in corso)

Chisaki Kanai

MAGIC PRESS • € 6,90

Una spaventosa invasione di vampiri sta decimando la città di Tokyo e il mondo intero. Gli uomini muoiono come mosche, e non si sa come arginare il massacro. Isuzu Osaka, comandante delle Forze Speciali, decide di rischiare il tutto per tutto, rapendo una vampira prigionera del governo, Baroque, nel tentativo di capire l'avversario e scoprirne i punti deboli. Ma Baroque ha una particolarità: nessuno che la guardi può resistere al suo fascino. Il destino di chi ci prova è diventare suo schiavo d'amore. Riuscirà Isuzu a resistere, o finirà anche lui vittima della Maledetta Vampira?

IL MIO VICINO METALLARO (volume unico)

Mamita

SENSEI EDIZIONI • € 7,90

Ancora un volume autoconclusivo del genere boys' love proposto dalla casa editrice Sensei, che vede l'evolversi del rapporto tra Kento e Soshi, lungo tutto un anno. Kento è un tipico ragazzo timido, riservato, che nasconde il suo essere gay. Soshi è dark, intenso, capelli lunghi neri e occhi che trafiggono, ma soprattutto Soshi è un metallaro, e ascolta musica strana, fragorosa, squassante. Ma questo a Kento non importa. Mano a mano che passano i giorni, dentro di sé sente crescere qualcosa. È solo amicizia o qualcosa di più? E come potrebbe reagire Soshi, metallaro fino al midollo, se lo sapesse?

CODE: CLUSTER (serie in corso)

Lorenzo Lanza – Valerio Fidanza

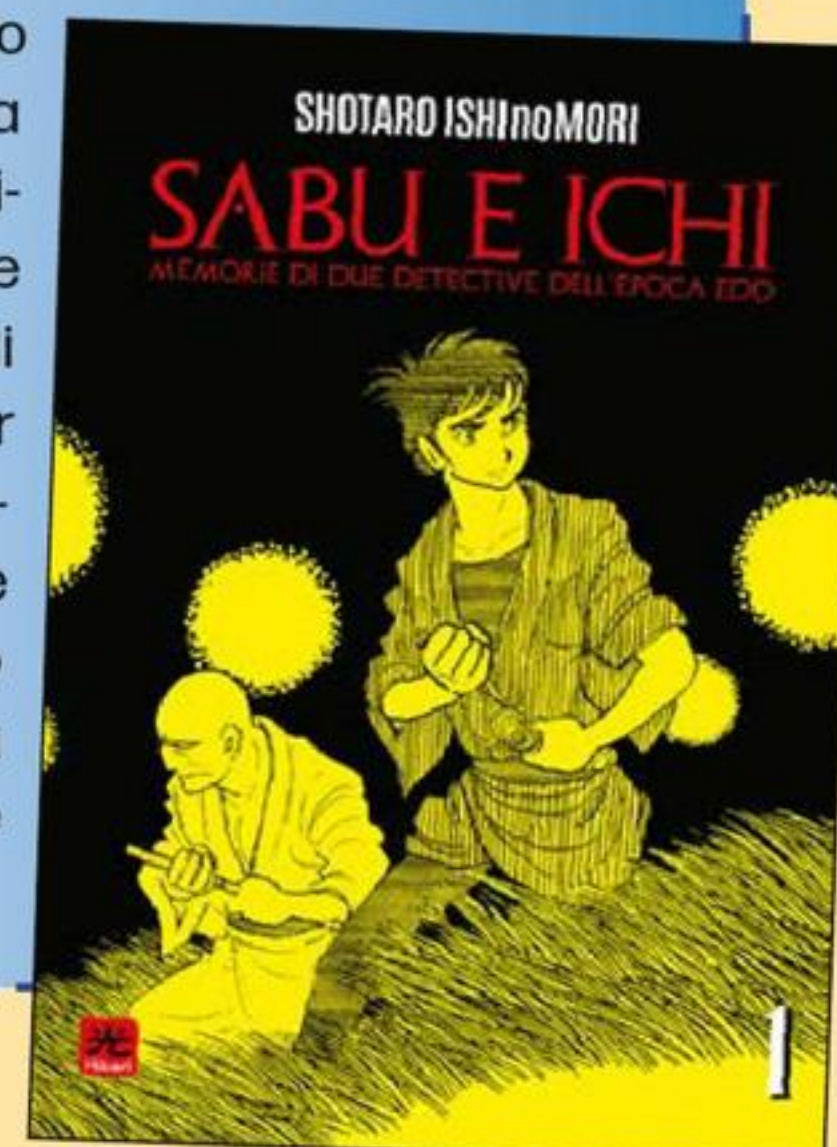
SALDAPRESS • € 12,90

Nella collana Ramen Burger, SaldaPress continua a presentare fumetti di autori occidentali, che utilizzano la grammatica manga. È la volta di due autori italiani, Lorenzo Lanza e Valerio Fidanza, che ci trasportano in un mondo lontano, dove cacciatrici di tesori assoldano come guardie del corpo guerrieri massicci, muscolosi, e del tutto privi di memoria. In un'ambientazione che richiama alla mente classici come *Hokuto no Ken*, e manga più recenti come *Blame*, Lanza e Fidanza dimostrano l'amore e la conoscenza del manga, dando fondo a tutta la loro tecnica per architettare una storia fantasy dark che, pur omaggiando i modelli passati, ha una sua originalità di fondo. Da leggere.

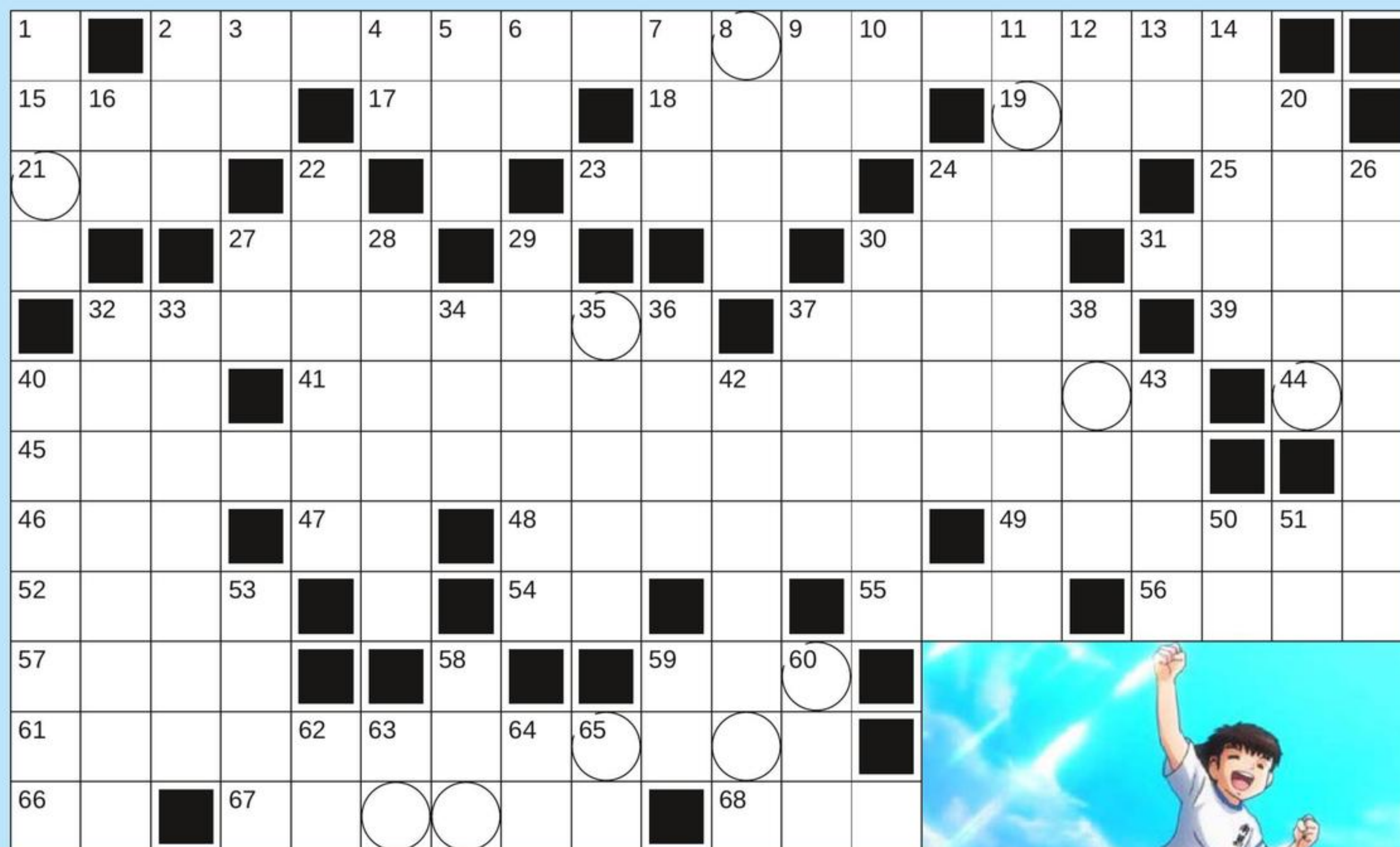
SABU E ICHI (serie in corso)

Shotaro Ishinomori

HIKARI EDIZIONI • € 14,90

Hikari propone un grande classico di Shotaro Ishinomori, già autore di capolavori come *Cyborg 009* e *Kamen Raider*. Nel Giappone feudale, Sabo è un agente investigativo che per conto della corte imperiale indaga sui crimini commessi in giro per la nazione. Ichi, il suo compagno, è un massaggiatore cieco, ma nonostante la menomazione è un maestro dello *iaido*, l'arte di estrarre la katana e colpire con un unico fendente. Le avventure e i casi criminali affrontati dai due servono all'autore per raccontare cosa era il Giappone a quell'epoca, e forse come è rimasto. Consigliato a tutti gli amanti del manga classico, e a chi vuole capire le radici del genere.

CRUCIOTAKU

Un cruciverba solo per veri otaku DOC. Una volta completato, nelle caselle con un cerchio si leggerà il nome del manga/anime al quale appartiene il personaggio raffigurato. OK, sì, lo sappiamo: l'avete riconosciuto tutti. Ma il nome che apparirà, sarà quello dell'aime originale o quello della sua versione italiana? Per scoprirlo, mettetevi all'opera!

1	■	2	3		4	5	6		7	8 ○	9	10		11	12	13	14	■	■
15	16			■	17			■	18				■	19 ○				20	■
21 ○			■	22	■		■	23				■	24			■	25		26
	■	■	27		28	■	29	■	■		■	30			■	31			
■	32	33				34		35 ○	36	■	37				38	■	39		
40			■	41						42					○	43	■	44 ○	
45																	■	■	
46			■	47		■	48						■	49			50	51	
52		53	■			■	54		■		■	55			■	56			
57				■	■	58	■	■	59		60 ○	■							
61				62	63		64	65 ○		○		■							
66		■	67		○	○			■	68									

ORIZZONTALI

2 Ricordano il Genio di *Dragon Ball* (10,2,4) - **15** Cassetta per le votazioni - **17** Le si dice "Goodbye" in un manga shonen - **18** La belva "ridens" - **19** Takeshi, fumettista e disegnatore di manga - **21** Precede *Dai* in un manga ambientato in una neo-Seul - **23** Precede *Samurai* in un manga ambientato in un Giappone feudale fantastico - **24** La TV di Stato britannica - **25** Ichiko che ha scritto il manga *La corte dei cento demoni* - **27** Lo dice l'intervistato - **30** Insieme ai - **31** Quello vitreo è nell'occhio - **32** Segue *Nodame* in un manga - **37** Si cita dol dottor Slump - **39** Con *Ai* nel manga che ha per protagonista Akira e Mizuki - **40** La sigla del codice a barre - **41** Il protagonista di *My Hero Academia* (5,8) - **44** L'alieno creato da Steven Spielberg - **45** Una delle parti in cui è divisa la narrazione del manga *Le bizzarre avventure di Jojo* (8,9) - **46** Il più famoso... Dei Tali - **47** Va bene! - **48** È detto gattopardo americano - **49** L'esorcista e sensitivo protagonista dell'omonimo manga - **52** C'è quel del vero - **54** La fine dei mangaka - **55** Prima di *Piece* nel titolo di un celebre manga - **56** È "potentissima" per Piccolo - **57** Con Posi in un manga - **59** Precede dom sul datario - **61** Vi si può catturare il Pokémon leggendario Deoxys (5,7) - **66** In mezzo a Doraemon - **67** La Mine tra i personaggi di *Lupin III* - **68** Si allea con i Pirati del Rosso in *One Piece*.

VERTICALI

1 È *alla deriva* in un manga ambientato in una scuola elementare - **2** Il gruppo di Alan Ford - **3** Le ultime vocali di Inuyasha - **4** La fine di *Death Note* - **5** Il "director" in pubblicità - **6** Ultime dei cavalieri - **7** Formato per immagini animate - **8** Il manga con protagonista dei teenager della scuola Bookil - **9** Sumi, autore di manga - **10** Le prime di Dango - **11** Fabbrica o vende complementi d'arredo - **12** Le nozioni elementari - **13** La fine di *Basara* - **14** L'origine di una parola - **16** Il titolo di Kaioh del Sud - **20** Un sentimento presente in *Marmalade Boy* - **22** Disgustoso per l'odorato - **24** Consiglio di dirigenti - **26** Toscana di provincia - **27** I limiti di *Blue Dragon* - **28** Il cognome della pallavolista Mila - **29** Un social network molto diffuso tra i ragazzi - **30** Un nativo di Zagabria - **32** Etneo - **33** Simile, affine - **34** Il mezzo di trasporto in cui è ambientato un manga di Maki Usami - **35** La città toscana sede di un celebre festival di fumetti e animazione - **36** Il Can che ha giocato nella Juventus - **37** È... da Melk nel romanzo *Il nome della rosa* - **38** Jane di Charlotte Brontë - **40** Lo Stato con Tallinn - **42** Mark, ex calciatore - **43** Il continente in cui sono ambientati moltissimi manga - **50** I limiti di Goku - **51** La fine di *City Hunter* - **53** Uno degli Schumacher - **58** Il nome della ragazza psichica, la protagonista dell'omonimo manga - **59** Terza e quinta di Kisaragi - **60** Assomiglia a un manga café - **62** Due vocali di Naruto - **63** Le terze lettere di Komoto e Hajime - **64** Prima e terza di Takahashi - **65** Le vocali di Shenron.

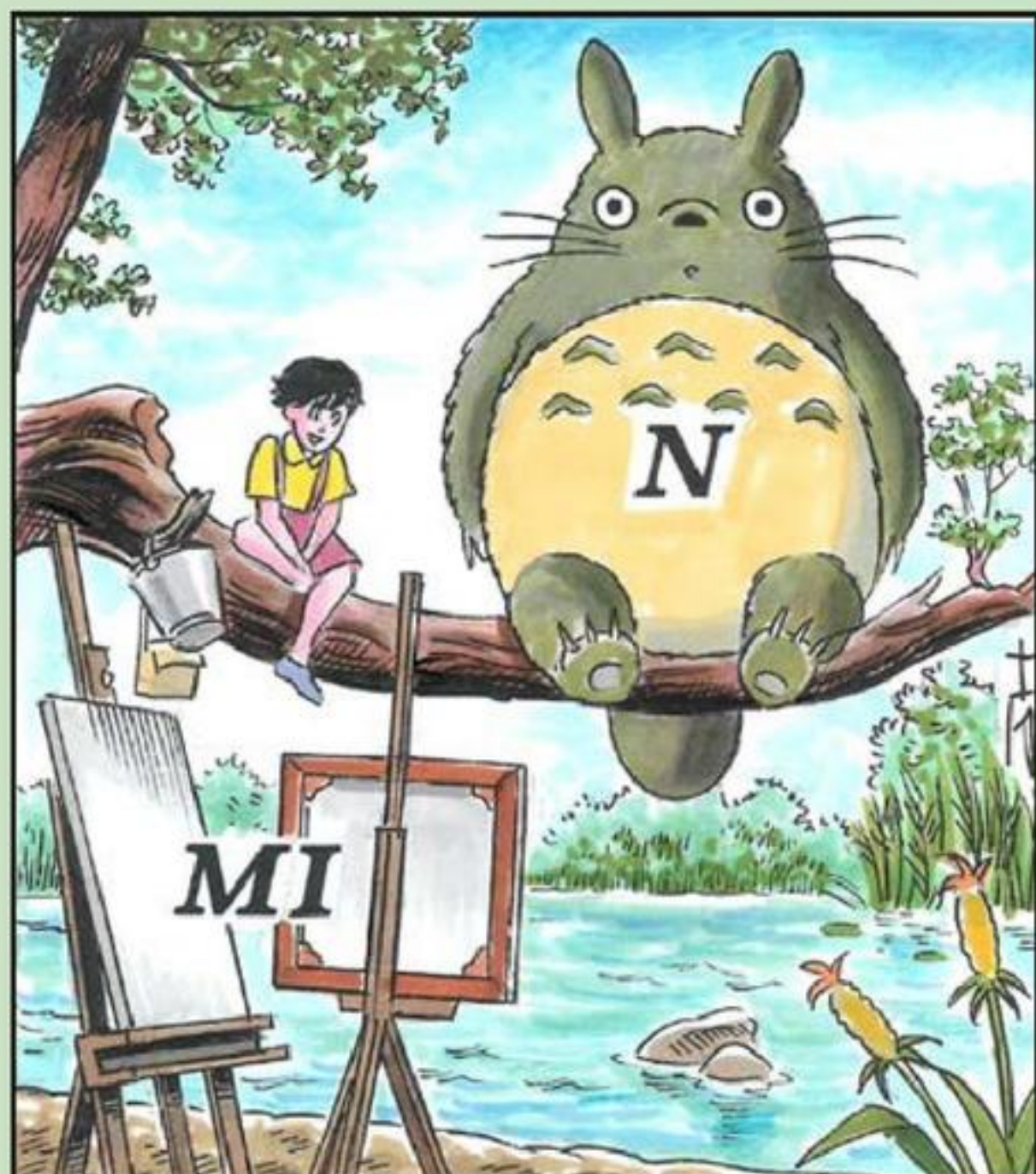
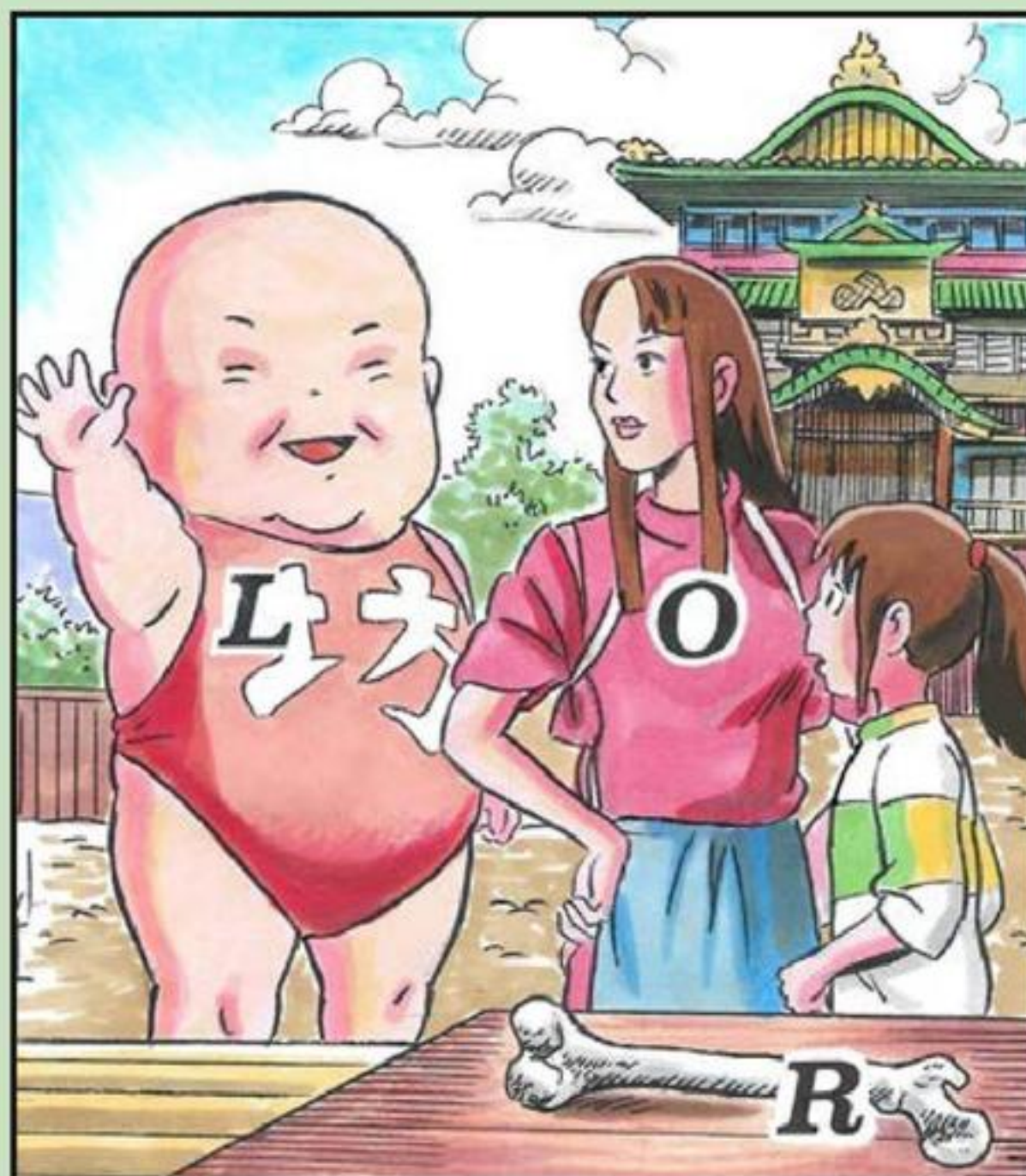
A	T	U	D	A	C	O	N	S	O	L	A	R	E
C	O	L	L	I	N	A	G	R	L	R	O	R	I
I	A	A	L	B	E	R	T	A	C	C	A	U	N
T	I	T	O	P	I	N	R	H	C	R	N	O	N
A	A	R	D	N	O	L	I	H	O	I	T	A	A
R	N	S	B	C	O	E	I	V	E	N	H	S	T
C	N	P	N	T	N	A	A	N	E	C	O	C	S
O	A	I	C	E	L	L	O	M	A	T	N	A	I
T	S	L	A	U	I	I	I	N	T	G	Y	E	M
S	U	L	T	U	S	T	K	E	I	T	E	L	R
I	S	A	Q	S	N	R	R	O	A	R	E	L	O
R	R	A	I	E	O	F	V	A	T	I	R	E	F
A	O	M	S	Y	U	A	A	G	A	S	A	N	N
M	M	M	W	G	N	N	I	N	T	T	I	A	O
N	A	E	I	E	D	I	G	A	T	E	D	F	C
E	N	T	E	R	R	M	G	M	O	Z	U	R	I
S	Z	S	E	S	T	E	A	R	D	Z	T	O	T
I	O	W	F	O	R	E	S	T	A	A	S	A	N
A	Z	I	R	I	S	P	O	N	T	A	N	E	A

IL CRUCIPUZZLE DI CANDY CANDY

Cerca e cancella le parole della lista all'interno dello schema, che possono essere scritte in orizzontale, in verticale, in diagonale, dall'alto in basso e viceversa, da destra a sinistra e da sinistra a destra. Le lettere che restano, ti daranno il nome e il cognome della doppiatrice italiana dell'orfanella dai riccioli biondi. (5, 9)

ADOTTATA
ALBERT
AMNESIA
ANDREW
ANIME
ANNIE
ANTHONY
ANTICONFORMISTA
AQUILA
ARCHIE
ARISTOCRATICA
CADUTA
CHICAGO
COLLINA
CONSOLARE
FERITA
FORESTA
GIOVANE
INCONTRO
IRIZA
KILT
LAVORARE
LEGAN
LONDRA
MANGA
MISSIONE
NEAL
NEW YORK
NIPOTI
OCCHIALUTA
ORFANELLE
ROMANZO
SAGGIA
SENTIMENTO
SOTTERFUGI
SPILLA
SPONTANEA
STEAR
STEMMA
STUDIARE
SUSANNA
TRISTEZZA

REBUSGHIBLI

di James Hogg

1 - Rebus (4, 5, 4)

2 - Rebus (7, 5)

DRAGON BALL EVOLUTION

IL PEGGIORE LIVE ACTION MAI REALIZZATO?

Dopo due pellicole, una coreana e una made in Taiwan, non autorizzate, nel 2009 la 20th Century Fox distribuisce in tutto il mondo il primo live action ufficiale dedicato a *Dragon Ball*. Nulla poteva andare storto, giusto? E invece fu un disastro. Ecco cosa accadde...

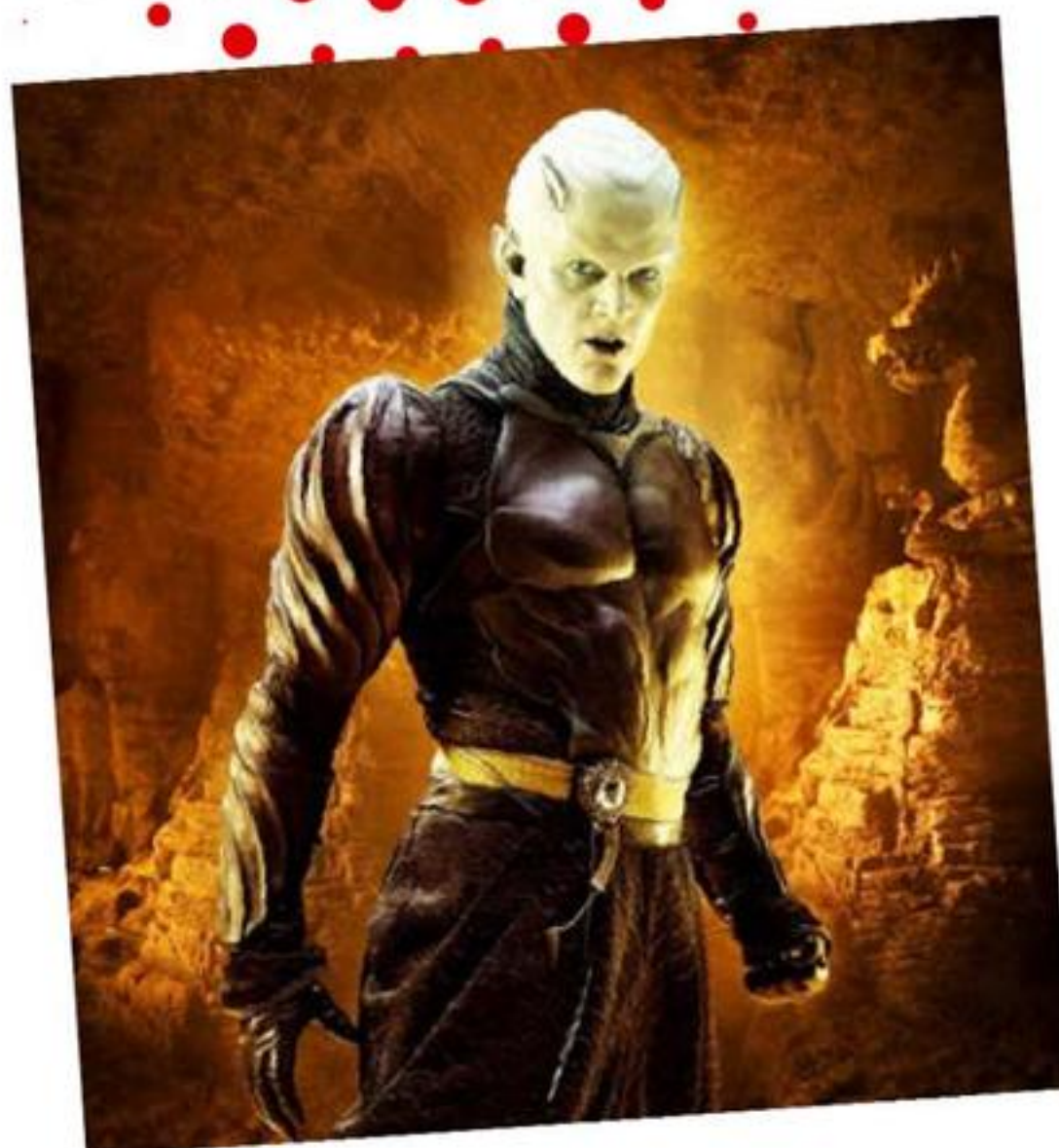
di **Alessandro Bottero**

GUARDANDO A OCCIDENTE...
Il cast di *Dragon Ball Evolution*. Al centro Justin Chatwin (Goku), a destra Jamie Chung (Chichi), a sinistra Eriko Tamura (Mai, la sicaria di Lord Piccolo) ed Emmy Rossum (Bulma).

Nel 1984, su «Weekly Shonen Jump» esordisce *Dragon Ball* di Akira Toriyama, la storia di un bambino che diventerà il più forte campione di arti marziali dell'Universo. Dal 1984 al 1989 Goku catturerà milioni di lettori. E dopo il manga sarebbero venuti gli anime, i film animati, il merchandising, le edizioni estere. *Dragon Ball* sarebbe diventato forse il primo vero brand capace di unire Occidente e Oriente in una passione unica, superando barriere culturali, geografiche e generazionali. Era una miniera d'oro illimitata.

Entra in gioco la 20th Century Fox

Nel 2002, all'avvicinarsi del trentennale, uno dei colossi cinematografici USA acquisì i diritti per la trasposizione live action del manga. Alla notizia i fan furono elettrizzati: una multinazionale, con fondi a sufficienza per dotare il film di effetti speciali all'altezza della storia, aveva deciso di impegnare tempo, denaro e risorse su *Dragon Ball*. Qualcosa però suscitò da subito i sospetti dei fan più attenti: la 20th Century Fox aspettò due anni prima di assegnare la prima stesura del copione, e questo non faceva presagire nulla di buono. Perché, dopo aver investito nei diritti, nessuno aveva sentito l'esigenza di mettere subito al lavoro un team creativo? La scelta nel 2004 di Ben Ramsey come sceneggiatore suscitò ulteriori dubbi.

Ramsey aveva dalla sua la sceneggiatura de *Il Grande Colpo* (1996) e *Amore e pallottole* del 2002 (regia e sceneggiatura).

La 20th Century dichiarò che il film avrebbe rispettato il manga, ma se si guarda il film in effetti si vede come Ramsey abbia scritto un action, a cui ha attaccato elementi fantastici (le sfere, il drago, le arti marziali da Sayan), senza riuscire ad amalgamare il tutto. Comunque per la sceneggiatura a Ramsey furono dati 500.000 dollari!

Il cast e il resto della troupe

Arrivati al 2007 la 20th Century annunciò il regista: James Wong. Wong aveva diretto alcuni episodi di X-Files e soprattutto aveva a suo favore i due blockbuster *Final Destination* (2000) e *Final Destination 3* (2006). Il primo aveva incassato quasi 113 milioni di dollari con un budget di 23 milioni, il secondo 118 con un budget di 25. Per la compagnia Wong era una sicurezza.

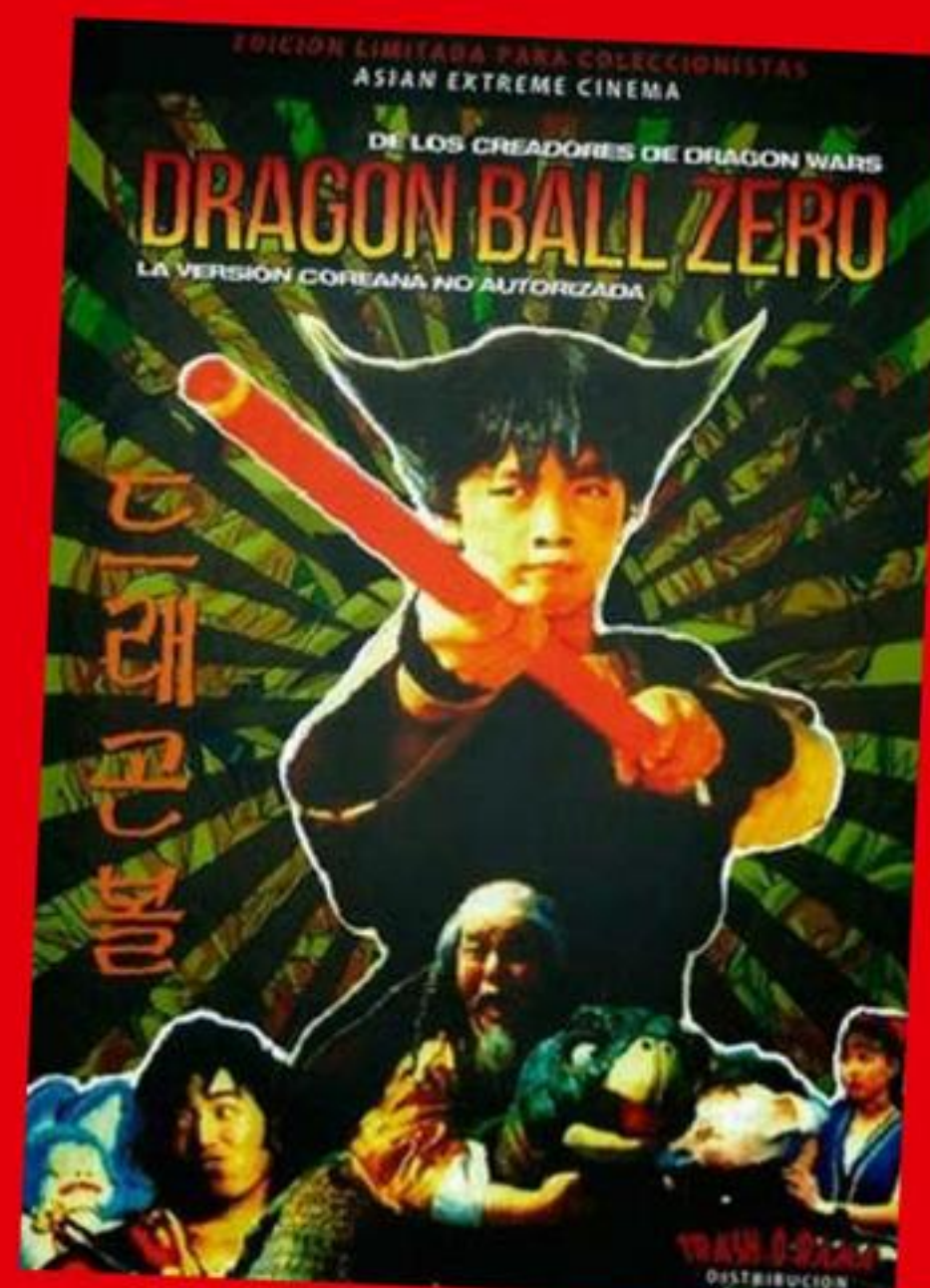
...CON RICORDI D'ORIENTE
Qui a sinistra: il Maestro Muten, interpretato da Chow Yun-Fat, icona del cinema action orientale, e vincitore di tre Hong Kong Film Awards (1987, 1988, 1990); a destra: il cattivo del film, Lord Piccolo, interpretato da James Masters, con una generosa dose di make up. A destra in basso, i due *Dragon Ball* non autorizzati, ma orientali, girati in Sud Corea e a Taiwan.

La fascinazione di Wong e Ramsey per i film action made in Hong Kong si capisce da una scelta del cast. Nel ruolo del Maestro Muten troviamo Chow Yun-Fat, icona dei film gangster/action, che nel 2007 aveva alle spalle un classico come *The Corruptor – Indagine a Chinatown* (1999) e il ruolo di protagonista in *La Tigre e il Dragone*, film wuxia del 2000, vincitore di 4 premi oscar.

Per Goku fu scelto Justin Chatwin, attore canadese con una carriera di medio livello. Nel 2007 Chatwin aveva 25 anni, e visto che nel film Goku era presentato come liceale 18enne la cosa suscitò qualche altra perplessità. Nel ruolo dell'antagonista, Lord Piccolo fu scelto James Marsters, il ruolo di nonno Gohan fu dato a Randall Duk Kim e, a chiudere il cast un trio di attrici: Emmy Rossum (Bulma), Jamie Chung (Chichi), Eriko Tamura (Mai, la sicaria di Lord Piccolo). ►

I LIVE ACTION "NON UFFICIALI"

Esistono due live action non ufficiali di *Dragon Ball*. Il primo, intitolato, Dragon Ball (Sud Corea, 1990), è diretto da Wang Ryong, con Heo Sung-tae nei panni di Sohn Oh-Gong (versione coreana di Son Goku), ragazzo esperto di arti marziali in possesso di una delle sette sfere del drago. Il secondo, *Dragon Ball: il film*, (Taiwan, 1991), è diretto da Chung-Liang Cheng, e vede nei panni dello "scimmiotto" Chi-Chiang Chen. Qui la non ufficialità è ancora più evidente. Goku riprende il nome dell'antica leggenda a cui Toriyama si è ispirato e diventa il Monkey Boy.

È possibile trovare la versione in DVD del 2001 *Dragon Ball: il film*, distribuito da CVC. Segnaliamo anche *Dragon Ball Ultimate Edition*, versione rimasterizzata del 2007, con 15 minuti di scene inedite e nuovi effetti in CGI, distribuita negli USA ma inedita in Italia.

La realizzazione

Tra riprese, montaggio, e post produzione la lavorazione andò avanti dal dicembre 2007 al novembre 2008. Gran parte delle scene in esterno, soprattutto la parte finale con la lotta tra Goku e Lord Piccolo in mezzo a uno scenario roccioso furono girate in Messico. L'uscita nelle sale era prevista per l'estate del 2008, ma fu spostata di un anno per evitare di incrociare altri film che avrebbero potuto danneggiare gli incassi.

Inizialmente il titolo doveva essere *Dragon Ball Z*, ma arrivati al lancio del primo trailer internazionale la 20th Century si rese conto che la storia era troppo diversa da quella che conoscevano i fan, e corse ai ripari cambiando titolo in *Dragon Ball Evolution*, alludendo a una "Evoluzione" del personaggio lungo linee diverse dal consueto.

Il 13 marzo 2009 uscì in Asia, e il 10 aprile 2009 in Italia e negli USA. Alla fine tra boxoffice, homevideo, merchandise e diritti TV il ricavo complessivo è stato di circa 70 milioni di dollari su un budget di 30, risultato poco al di sotto di un livello accettabile.

Perché il flop?

Il flop di *Dragon Ball Evolution* non è tanto negli incassi, scarsi ma non peggio di altri, ma nelle reazioni degli spettatori che l'hanno visto. Il commento più benevolo è stato "Con *Dragon Ball* non c'entra niente". E in effetti è così. Ben Ramsey, anni dopo il film ammise di aver accettato l'incarico solo per i 500.000 dollari. Non sapeva nulla di *Dragon Ball*, e come ha ammesso, scrisse il film non cercando di raccontare *Dragon Ball* come era, ma come lui (Ramsey) credeva fosse da una lettura superficiale.

Anni dopo, Ben Ramsey ammise di aver accettato l'incarico solo per i soldi. Non sapeva nulla di *Dragon Ball* e scrisse il film per come lui credeva che fosse in base a una lettura superficiale...

BUONI PROPOSITI
Il film vorrebbe essere un film di formazione, con Goku che impara dal maestro Muten come essere un eroe. Nobile scopo, ma i risultati lasciano a desiderare.

Possiamo individuare quattro elementi negativi...

- **Scarsissima aderenza ai contenuti originali** – Va bene

innovare, sviluppare, far maturare i personaggi nella trasposizione da un media A a un media B (dal manga al cinema), ma stravolgerli mantenendo lo stesso nome per attirare gli appassionati è percepito come un inganno.

- **Whitewashing** – Occidentalizzare il protagonista è stato visto come uno sfregio e una mancanza di riguardo all'opera originale. Goku in effetti è un personaggio del mito orientale (Goku altri non è che la versione più moderna della leggenda dello Scimmiotto d'Oro), mentre qui si trasforma in una specie di Karate Kid.
- **Confusione di generi** – Il film mescola tutta una serie di generi (commedia teen scolastica, action Hong Kong style, arti marziali, cinecomic) senza fonderli assieme in un tutt'uno coerente.

DONNE E GUAI
Chichi, a sinistra nella pagina precedente, nel corso del film passa da tipica ragazza popolare al liceo, a combattente esperta di arti marziali; Bulma, qui sopra, è una *bad ass girl*, ma sul versante buono: è la tipa tosta che picchia come un uomo. Il suo contraltare è Mai (alla sua destra), la sicaria di Lord Piccolo.

- **Cattiva gestione dei personaggi femminili** – Tre personaggi femminili vanno gestiti con molta attenzione, soprattutto se due possono sovrapporsi nel ruolo di *bad ass girl* (Bulma e Mai). Se non si dà a ciascun personaggio una motivazione restano macchiette.

La conclusione è che il rating di gradimento di *Dragon Ball Evolution* è bassissimo, al di sotto del 15% in tutti i siti di critica. E questo ha stroncato qualsiasi velleità di creare un franchise cinematografico su un personaggio che avrebbe meritato ben altro destino, bloccando i progetti di sequel. È molto probabile che difficilmente vedremo altri Live Action dedicati a Goku. Per fortuna abbiamo i vari film animati, che sicuramente soddisfano di più.

LA TRAMA

Dragon Ball Evolution si concentra sull'arco narrativo dello scontro tra Goku e Lord Piccolo. All'inizio del film Goku ha 18 anni, va al liceo, viene bullizzato e nasconde le sue capacità di maestro di arti marziali per la promessa fatta al nonno. È innamorato di Chichi, la ragazza più popolare della scuola, ma non si dichiara. Dopo una serie di scene da *teen comedy* (la festa della ragazza più popolare, i bulli, lo sfigato che si fa invitare dalla ragazza, lo scontro tra i bulli e lo sfigato), si entra in un registro action.

Dopo la festa Goku torna a casa, e trova il nonno ferito a morte dai sicari di Lord Piccolo, che cercavano la Sfera del Drago in possesso di Gohan. Goku si mette alla ricerca del Maestro Muten, incontra Bulma anche lei alla ricerca delle Sfere del Drago, si scontra con Mai, la sicaria di Piccolo, si rifugia nella scuola del Maestro Muten, impara a usare i suoi poteri, scopre di avere dentro di sé un demone e alla fine arriva lo scontro finale. Piccolo usa le sfere per evocare il dragone Shenron, Goku in vesti demoniache uccide il Maestro Muten. Lo shock lo fa tornare umano, sconfigge Piccolo, chiede a Shenron di far tornare in vita Muten e, assieme a Bulma, parte alla ricerca delle Sfere del Drago.

Il finale a sorpresa di Bem il mostro umano

di Fabrizio Ponciroli

Ancora oggi, l'anime *Bem: il mostro umano* evoca ricordi, o forse meglio dire, incubi fanciulleschi. Pensato per un pubblico adulto, in Italia è stato dato in pasto ai bambini degli anni Ottanta senza filtri. Essendo un cartone dai connotati chiaramente horror, ha lasciato segni indelebili. In tutti i sensi.

Che non fosse un cartone animato qualsiasi, lo suggeriva la sigla italiana, "...Con un rantolo agghiacciante l'assassino col coltello squarta e taglia ad ogni istante chiunque incontra nel castello"... Più chiaro di così! Ma veniamo al dunque: chi tra i lettori ricorda come termina questo "agghiacciante" anime?

Il sogno dei tre protagonisti, Bem, Bero e Bera, è quello di non essere più mostri ma di diventare normalissimi umani e, perché no, vivere come una tradizionale famiglia. Un sogno che rimane tale. Nell'ultimo episodio, i tre protagonisti finiscono per essere bruciati vivi, in una casa, dalla polizia. Potrebbero mettersi in salvo ma decidono di non farlo.

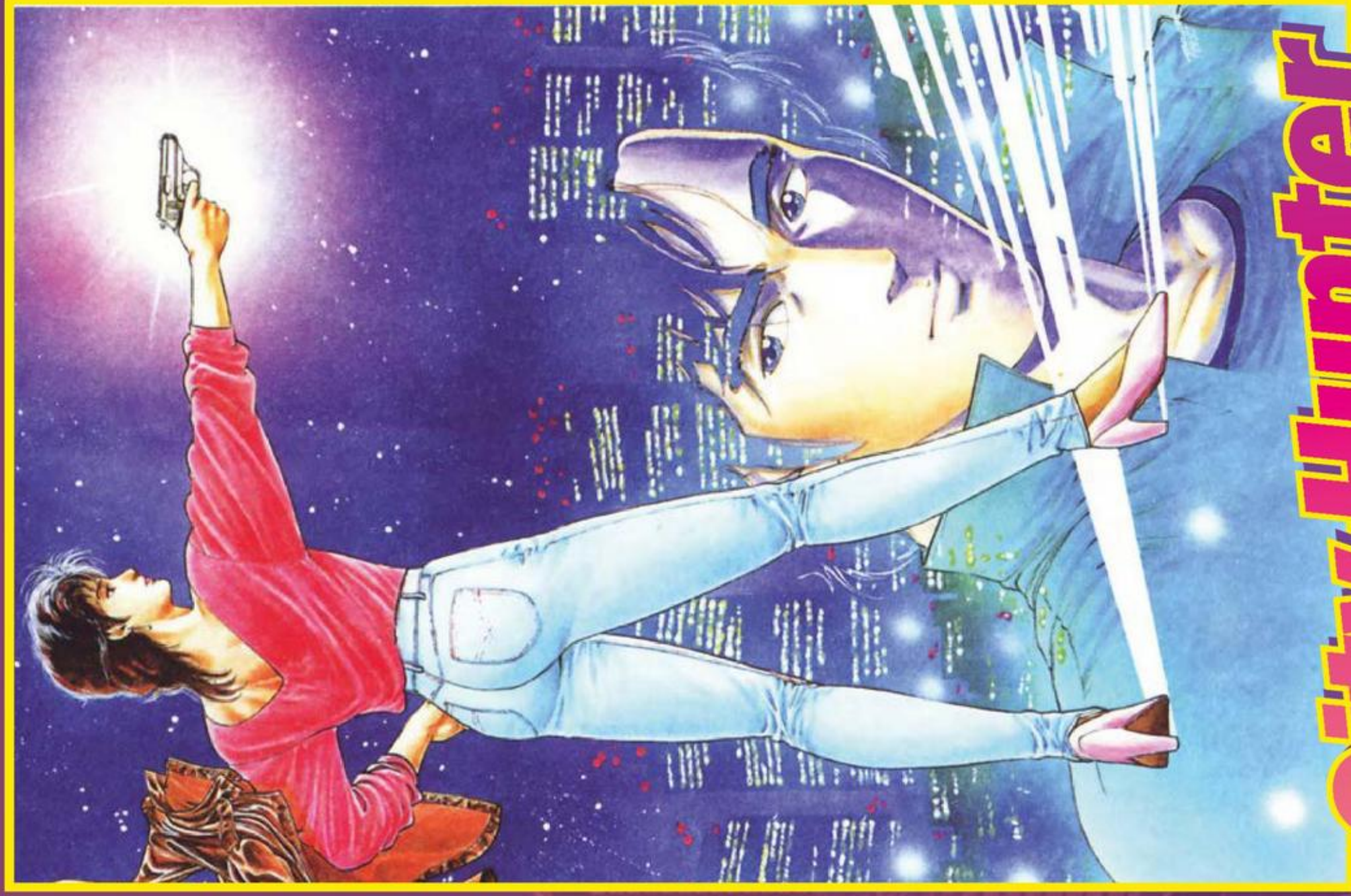
"Bem, l'uomo spettro, Bera e Bero sono scomparsi dal nostro mondo. Nessuno sa se sono morti o se le loro anime si sono dissolte. Ma quando qualcosa di strano e misterioso, qualcosa di buono che non riuscite a spiegarvi succede intorno a voi, quando qualcosa si risolve improvvisamente a vostro favore, può darsi che sia opera loro... di Bem, l'uomo spettro, di Bera o di Bero": queste sono le parole della voce narrante dopo che dei tre sembrano essere rimasti solo alcuni brandelli di vestiti. Un finale amaro, cupo e anche misterioso, esattamente come l'anime. ●

UN FINALE APERTO
Dall'alto in basso: nessuno sa che fine hanno fatto Bem, Bero e Bera; nell'ultima puntata, Bem e Bero avvolti dalle fiamme; alieni in mezzo agli umani, si possono trasformare in mostri, ma con intenti buoni.

City Hunter

Protagonista è un detective rubacuori: Ryo Saeba, che è possibile convocare semplicemente formando la sigla XYZ sullo schermo informativo della stazione di Shinjuko, nella città di Tokyo. Coraggioso, intrepido e non sempre corretto nei metodi, Ryo preferisce gli incarichi difficili, specie se provengono da qualche attraente signora, salvo poi fare i conti con la dolce e innamoratissima assistente Kaori ...

Genere: POLIZIESCO
Episodi: 52
Anno di produzione: 1987/'88

Copyright:
NIPPON SUNRISE/SHUEISHA
Tratto dal manga di: TSUKASA HOJO

City Hunter

JAPAN MAGAZINE TV

City Hunter

La pace sulla Terra è minacciata dal demone proveniente da un'antica dinastia, che semina il terrore fra gli esseri umani. Ma ci sono cinque valorosi ragazzi, dotati di altrettante armature dalle straordinarie facoltà, a scongiurare il pericolo...

Titolo originale: YOROIDEN SAMURAI TROOPER
Genere: FANTASY
Episodi: 39

Anno di produzione: 1988/89
Copyright: NIPPON SUNRISE/NAGOYA TV

I CINQUE SAMURAI

JAPAN MAGAZINE TV

I CINQUE SAMURAI

Malgrado sia una ragazza, Oscar Francoise de Jarjayes ha ricevuto un'educazione maschile e rigorosa ed è divenuta così capitano della guardia reale a Versailles, poco prima della Rivoluzione Francese, alla quale prenderà parte, dopo innumerevoli avventure di guerra e d'amore e in nome della quale sacrificherà perfino la vita. Indubbiamente una delle serie più fortunate di tutta la storia dell'animazione giapponese.

Genere: Storico
Titolo originale: Versailles No Bara
Anno: 1979/'80
Produzione: Tokyo Movie Shinsha
Tratto dal fumetto di: Ryoko Ikeda

Episodi: 40
Animazioni: Shingo Araki
Regia: Tadao Nagahama
Musica: Koji Magahino

Lady Oscar

JAPAN MAGAZINE TV

Lady Oscar

NEL PROSSIMO NUMERO...

JAPAN MAGAZINE TI ASPETTA OGNI 10 DEI MESI PARI

PICCOLI PROBLEMI DI CUORE

Doppiata fino al sesto episodio, bloccata e ridoppiata: la storia, le storie e le vite re-inventate di un anime considerato improponibile in fascia protetta.

© Toei Animation

© Eiichiro Oda/Shueisha

Ieri & oggi... One Piece

Manga da Guinness dei primati, con oltre mezzo miliardo di copie distribuite nel mondo, *One Piece* ha ancora cose da dire... e da ridere.

«ANIMAGE»

Per chi ama gli anime è un serbatoio incredibile e imperdibile di immagini, notizie e curiosità, di ieri, oggi e... domani: «Animage", che dire di più?

© Clamp/Kodansha/TMS

RAYEARTH

Una porta socchiusa ai confini del sole... ovvero: il sorprendente destino (italiano) di una principessa che non poteva svanire nel nulla...

SOLUZIONE GIOCHI

CRUCIOTAKU

A	■	T	A	R	T	A	R	U	G	H	E	D	I	M	A	R	E	■	■
U	R	N	A	■	E	R	I	■	I	E	N	A	■	O	B	A	T	A	■
L	E	T	■	F	■	T	■	A	F	R	O	■	B	B	C	■	I	M	A
A	■	■	B	E	H	■	T	■	■	O	■	C	O	I	■	U	M	O	R
■	C	A	N	T	A	B	I	L	E	■	A	R	A	L	E	■	O	R	E
E	A	N	■	I	Z	U	K	U	M	I	D	O	R	I	Y	A	■	E	T
S	T	A	R	D	U	S	T	C	R	U	S	A	D	E	R	S	■	■	I
T	A	L	■	O	K	■	O	C	E	L	O	T	■	R	E	I	G	E	N
O	N	O	R	■	I	■	K	A	■	I	■	O	N	E	■	A	U	R	A
N	E	G	A	■	■	M	■	■	S	A	B	■							
I	S	O	L	A	M	A	T	E	R	N	A	■							
A	E	■	F	U	J	I	K	O	■	O	R	I							

Ma sì:
Holly e Benji!

CRUCIPUZZLE

A	T	U	D	A	C	O	N	S	O	L	A	R	E
C	O	L	L	I	N	A	G	R	L	R	O	R	I
I	A	A	L	B	E	R	T	A	C	C	A	U	N
T	I	T	O	P	I	N	R	H	C	R	N	O	N
A	A	R	D	N	O	L	I	H	O	I	T	A	A
R	N	S	B	C	O	E	I	V	E	N	H	S	T
C	N	P	N	T	N	A	A	N	E	C	O	C	S
O	A	I	C	E	L	L	O	M	A	T	N	A	I
T	S	L	A	U	I	I	I	N	T	G	Y	E	M
S	U	L	T	U	S	T	K	E	I	T	E	L	R
I	S	A	Q	S	N	R	R	O	A	R	E	L	O
R	R	A	I	E	O	F	V	A	T	I	R	E	F
A	O	M	S	Y	U	A	A	G	A	S	A	N	N
M	M	M	W	G	N	N	I	N	T	T	I	A	O
N	A	E	I	E	D	I	G	A	T	E	D	F	C
E	N	T	E	R	R	M	G	M	O	Z	U	R	I
S	Z	S	E	S	T	E	A	R	D	Z	T	O	T
I	O	W	F	O	R	E	S	T	A	A	S	A	N
A	Z	I	R	I	S	P	O	N	T	A	N	E	A

CHIAVE – Nella serie TV la voce italiana della protagonista è di... (5,9): LAURA BOCCANERA

REBUSGHIBLI

Soluzioni: 1. M I tele, N Totoro = Mite, lento toro - 2. Bo L, Lin O, R osso = Bollino rosso

JAPAN MAGAZINE

Bimestrale - Prezzo di copertina 6,90 €

La divisione Comics di Sprea pubblica anche Anime Cult e PSM

Direttore editoriale: Alessandro Agnoli
Coordinamento editoriale: Clarissa Cuzzocrea

Editing e consulenza tecnica: Vincenzo Perrone
Hanno collaborato: Alessandro Bottero, Miki Moz Capuano, Giorgio Messina, Maurizio Iorio, Emmanuel Grossi, Giorgia Vecchini, Cosmo e Luke (Latte e Cartoni), James Hogg, Alessandro Marinai, Fabrizio Ponciroli, Viola Zorzi
Impaginazione: Ivan Ricci
Impaginazione fotoromanzo: Andrea Climinti, Massimiliano D'Affronto (8x8 Srl)
Poster centrale e alette: Marco Albiero

Sprea S.p.A.
Sede Legale: Via Torino, 51 20063 Cernusco Sul Naviglio (MI) - Italia
P.I. 12770820152 - Iscrizione Camera Commercio 00746350149

CDA: Luca Sprea (Presidente), Alessandro Agnoli (Amministratore Delegato), Mario Sprea, Giulia Spreafico, Stefano Pernarella

ADVERTISING, SPECIAL PROJECTS & EVENTS
Segreteria: Emanuela Mapelli - Tel. 02 92432244 - emanuelamapelli@sprea.it

SERVIZIO QUALITÀ EDICOLANTI E DL
Sonia Lancellotti, Luca Majocchi - Tel. 02 92432295
distribuzione@sprea.it - 351 5582739

ABBONAMENTI E ARRETRATI
Abbonamenti: si sottoscrivono on-line su www.sprea.it/japanmagazine
abbonamenti@sprea.it Tel: 02 87168197 (lun-ven / 9:00-13:00 e 14:00-18:00)
Il prezzo dell'abbonamento è calcolato in modo etico perché sia un servizio utile e non in concorrenza sleale con la distribuzione in edicola.
Arretrati: si acquistano on-line su www.sprea.it/arretrati
abbonamenti@sprea.it Tel: 02 87168197 (lun-ven / 9:00-13:00 e 14:00-18:00)
329 3922420

FOREIGN RIGHTS
Paolo Cionti - Tel. 02 92432253 - paolocionti@sprea.it

SERVIZI CENTRALIZZATI
Art director: Silvia Taietti
Grafici: Alessandro Bisquola, Nicole Bombelli, Tamara Bombelli, Nicolò Digiuni, Marcella Gavinelli, Luca Patrian
Coordinamento: Chiara Civilla, Tiziana Rosato, Roberta Tempesta, Silvia Vitali
Amministrazione: Erika Colombo (responsabile), Irene Citino, Desirée Conti, Sara Palestra - amministrazione@sprea.it
Ufficio Legale: Francesca Sigismondi

Japan Magazine, testata registrata al tribunale di Milano il 21.09.2005 con il numero 623. ISSN 3034-8706
Autorizzazione ROC n° 6282 del 29/08/2001
Direttore responsabile: Luca Sprea

Distributore per l'Italia: Press-Di Distribuzione stampa e multimedia S.r.l. 20090 Segrate (MI)
Distributore per l'Estero: SO.DI.P S.p.A. Via Bettola, 18- 20092 Cinisello Balsamo (MI) Tel. +39 02 66030400 - Fax +39 02 66030269 - sies@sodip.it - www.sodip.it

Stampa: Arti Grafiche Boccia S.p.A. Via Tiberio Claudio Felice, 7 - 84131 Salerno

JM®
JAPAN
MAGAZINE
I POSTER (E LE ALETTE)!
Tornano, immancabili, i mitici poster di JM (e le alette)! Solo per veri collezionisti!
Ogni sconfitta è un insegnamento e ogni nuova battaglia è un gradino verso la gloria: un vero samurai non si arrende mai!
I CINQUE SAMURAI
TRA CONFUCIANESIMO E BUSHIDO, IN DIFESA DELLA TERRA
Dopo 18 anni di successi con Lamù, Maison Ikkoku, e Ranma ½, l'immensa Rumiko Takahashi riesce ancora a stupire i lettori di tutto il mondo...
INUYASHA
MEZZI DEMONI, DEMONI E GRANDI SENTIMENTI
La vita breve, ma intensa, di «Monthly Carol», la rivista manga rivolta alle "bambine delle elementari".
«MONTHLY CAROL»
UN ANNO VISSUTO CON CREAMY E MEMOLE
Okay, è vero, non è un "anime comic". Ma non chiamatelo "fotoromanzo", che se no Giuliano si inquieta! Volete sapere cos'è? Sfogliate, leggete e... ditecelo voi!
LOVE ME LICIA
EPISODIO 5
IL SOGNO DI MIRKO
Astro Boy, Kimba e Zaffiro... vere icone dell'animazione giapponese, che vengono dallo stesso pennino, quello impugnato da uno dei più grandi e geniali fumettisti di ogni tempo!
OSAMU TEZUKA
L'IRRAGGIUNGIBILE "DIO DEI MANGA"!
Nel 2020, per via del Covid, il Cosplay si sposta sui social e arrivano nuovi successi e... grandi sbandate!
COSPLAY!
PERCHÉ TANTO ODIO?
ISBN: 979-12-5658-028-6
9 791256 580286
CODICE LIBRERIA/FUMETTERIA